TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

REVISTA POKéMON

TM

POKéCINE
Estreno en vídeo y DVD de «Pokémon Forever»

Nº 40

Por los expertos de Nintendo Acción

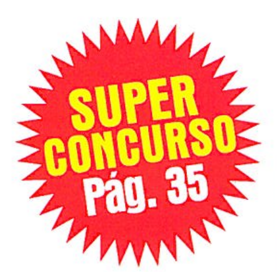
¡Nuevas ESTRATEGIAS, DATOS y CLAVES para convertirte en el mejor entrenador de Pokémon!

- 6 NUEVAS RUTAS con todos los trucos y secretos
- MAPAS Y LOCALIZACIÓN de los nuevos Pokémon
- CLAVES PARA VENCER AL LÍDER

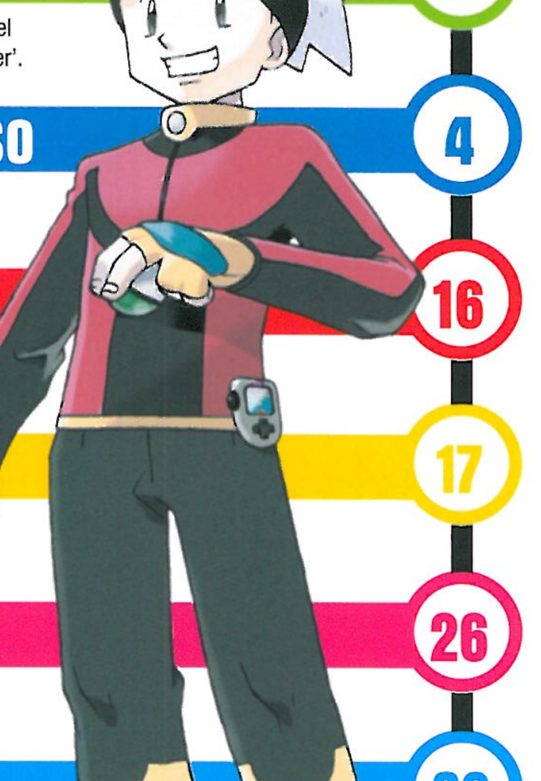
GUÍA PASO A PASO

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

¡¡Regalamos 30 productos Pokémon!!



Nintendo Acción PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Jefe de sección)
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz

■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo •**Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos**: Paola Procell •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín E-mail: monima@hobbypress.es •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña E-mail: monicas@axelsp.com •C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448 •nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ General Perón, 27 - 7ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

'POKéMON 4EVER', por fin en vídeo y DVD

Llega a nuestro país una de las películas más esperadas por los fans de Pokémon, con el espectacular estreno de los legendarios Suicune y Celebi.



¡Dibus! Dibus Informa Acaba de salir a la venta la ediciones en DVD y VHS de «Pokémon 4Ever», la ultimísima cinta de los Pokémon que llega directamente en soporte doméstico **de la mano de Disney.**

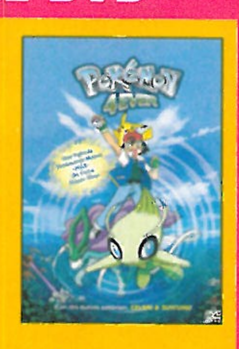
En «4Ever», los **viajes en el tiempo componen toda la trama.** Esa es precisamente una de las habilidades de Celebi, el Pokémon Planta-fantasma que todo el mundo busca. Pero también es uno de los grandes poderes de Suicune, uno de los perros legendarios, del que por cierto nadie conocía este habilidad. La historia de la peli nos cuenta como Celebi, durante un viaje con nuestros amigos Ash, Brock y Misty, es capturado por un villano usando una Pokéball oscura. Esta Pokéball tiene efectos negativos en Celebi, que de repente se convierte en un ser malvado. Por fortuna, Suicune anda lo bastante cerca como para salvar la situación echando mano de sus habilidades especiales.

El DVD ya está disponible (salió el 15 de octubre) y cuesta alrededor de **20 Euros.** Aquí al ladito podréis enteraros de todos sus extras. Respecto al **VHS, lo podéis encontrar por 10 Euros** en grandes superficies, tiendas especializadas...

CARACTERÍSTICAS DEL DVD

- Distribuidora: The Walt Disney Company
- Precio: 20 Euros.
- Disponible: Desde el 15 octubre.
- Idiomas 5.1 Dolby Digital: Inglés, Español y Portugués.
- Subtítulos: Inglés, Español y Portugués.
- Tipo de disco: DVD 9.
- Formato panorámico: 1.85:1
- Formato para televisión: 16 x 9

LOS EXTRAS DEL DVD



Comentarios en audio
El director y el productor ejecutivo os cuentan los pormenores de la adaptación de esta peli. Pensad que el audio original es en japonés, y que se tienen que adaptar muchas frases, expresiones e incluso chistes a la forma de pensar occidental.

Juego de audacia de Pokémon 4Ever
¿Quieres demostrar tus conocimientos de Pokémon? Pues prueba con las preguntas y las actividades de este juego. ¡Un auténtico reto!

Desarrollo de la animación
Descubre todos los secretos sobre la música y los efectos de la película. Igual te animas a crear tu propia b.s.o.

Trailers de cine
El tráiler de la versión japonesa. ¡Como si estuvieras en un cine de Tokio!

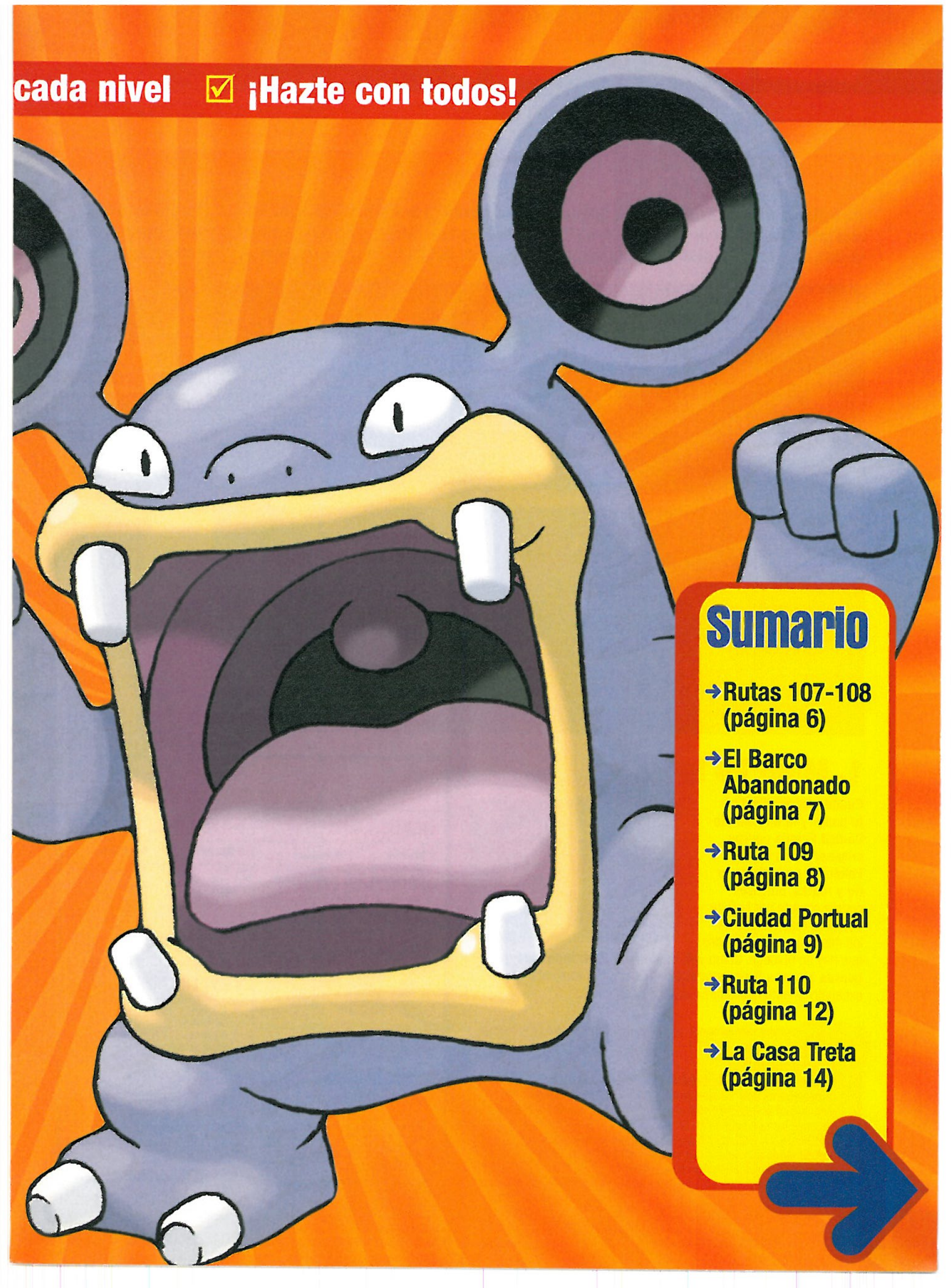
Avance de la próxima película (V. Original)
Si no puedes aguantar la tentación de ver de qué va la próxima película de Pokémon, sólo tienes que echarle un vistazo a este avance, porque no tiene desperdicio. Ya sabes, la cosa va de la ciudad de agua, los canales, el equipo agua, los Latios y Latias...



☑ Estrategias para entrenadores ☑ Mapas de

Guía de Maestros Pokémon Rubí y Zafiro

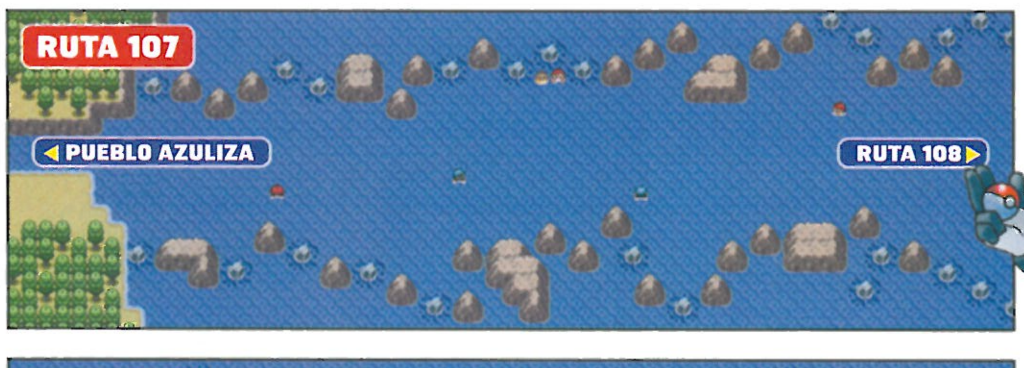
En Cueva Granito aprendisteis a utilizar los Caramelos Raros, capturasteis al fantástico Nosepass, incluso disfrutasteis las posibilidades de la Bici de Carreras. Ahí precisamente dejamos nuestra guía de maestros. Lista para introducirse en nuevas rutas y descubriros secretos sobre los concursos Pokémon, las piezas del Capitán Babor, la Casa Treta... ¿A qué esperáis?

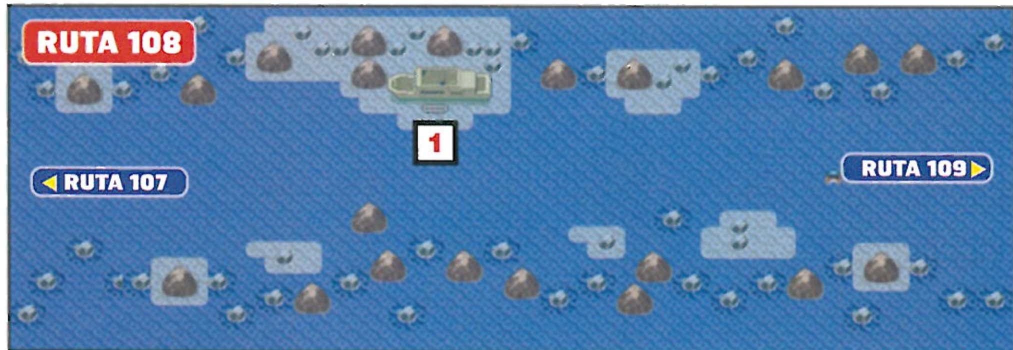


Sumario

Rutas 107 y 108

Se trata de dos rutas oceánicas que nos llevan rumbo a la playa de Ciudad Portual. La primera vez que pases por aquí lo harás en el barco del Sr. Arenque, pero más tarde podrás regresar para acabar tareas inacabadas, siempre que tengas en tu poder la MO SURF y la medalla de Ciudad Petalia.





1. MIRA MI BARCO



Cuando tengas Surf en tu poder y la Medalla de Ciudad Petalia podrás enseñar a uno de tus Pokémon a navegar por río y mares. Entonces podrás pasarte por la Ruta 108 para resolver uno de los misterios más divertidos que hay en el juego. Como ves, **hay un barco abandonado que guarda algunos tesoros ocultos,** aunque para explorarlo exhaustivamente necesitarás usar la MO BUCEO.

PISTAS

Ya hemos dicho que la Pokénav guarda el registro de ciertos entrenadores con los que combates a lo largo del juego. Por ejemplo, en la Ruta 107 está el NADADOR TONI, el único entrenador de todos los que habitan en las Rutas 107 y 108 que se añadirá en la Pokénav. En total, a lo largo del juego encontrarás nada menos que 69 entrenadores, aunque existen rumores que hablan de un entrenador oculto y también de un premio especial



¡Hazte con todos!

Pokémon	● (Rubí)	● (Zafiro)
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)
PELIPPER	Pocos	Pocos
WAILMER	Algunos (Caña Buena) Muchos (Super Caña)	Algunos (Caña Buena) Muchos (Super Caña)
WINGULL	Muchos	Muchos
TENTACOOL	Muchos (Surfeando) Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Surfeando) Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)

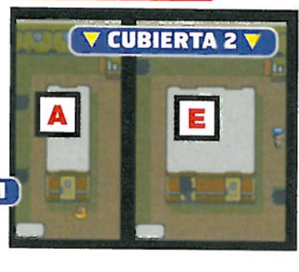
El barco abandonado

Nadie recuerda cuando el S.S. Cactus naufragó en la Ruta 108. Pero da igual, lo que importa es investigarlo, recoger los tesoros que oculta y luchar contra los entrenadores que esperan dentro.

BARCO



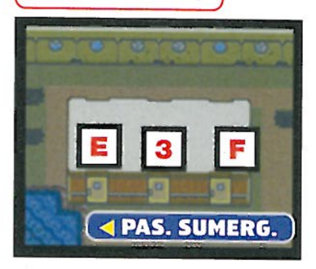
CUBIERTA 1



CUBIERTA 2



CUBIERTA 3



CAMAROTE CAP.



PASILLO SUMERGIDO SALAS 1 Y 2



P. S. SALA 2



1. EN BUSCA DE UN ESCÁNER

Objetos conseguidos: **MT13 (RAYO HIELO) Y ESCÁNER**



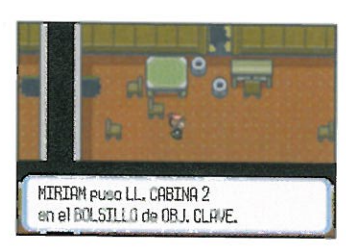
Ve al Camarote del Capitán, habla con su ayudante y **recoge la LLAVE ALMACÉN** que hay en esa sala. En la Cubierta 2, abre el camarote que hay más a la derecha y **recoge la MT13 (Rayo Hielo). Para conseguir el Escáner,** bucea hasta la Cubierta 3 y entra en el camarote que tiene marcado un "3" en el mapa. Llévaselo al Cap. Babor a Ciudad Portual (está en el puerto).

2. BUCEANDO POR EL BARCO



Para llegar hasta la Cubierta 3, tienes que bucear por un pasillo sumergido. Antes, para alcanzar el pasillo, tienes que entrar en el camarote que está marcado en el mapa con un "2" y después sumergirte en la piscina que verás dentro. No olvides que para bucear necesitas a un Pokémon que conozca la MO BUCEO y tener en tu poder la **Medalla Mente.**

3. LAS LLAVES DE LAS CABINAS



En la Cubierta 3 verás seis camarotes. Lee los carteles en las puertas: están numerados desde CABINA 1 a 6. Entra en la 3 y recoge la llave de la CABINA 1. Ábrela, y sigue así hasta que recojas la llave de la 2. Podrás coger el ESCÁNER.

¡CONSÍGUELOS!

A. REVIVIR	E. MT18 (DANZA LLUVIA)
B. CARTA PUERTO	F. PIEDRA AGUA
C. BUCEO BALL	G. LUJO BALL
D. CUERDA HUÍDA	

¡Hazte con todos!

TENTACOOL		TENTACRUEL	
● **Algunos** (Caña Vieja) ● **Muchos** (Caña Buena y Super Caña)	● **Algunos** (Caña Vieja) ● **Muchos** (Caña Buena y Super Caña)	● **Algunos** (Super Caña)	● **Algunos** (Super Caña)

Ruta 109

Mola disfrutar del sol y del mar mientras entrenas a tus Pokémon, ¿verdad? Quizá por eso en esta ruta encontrarás bastantes entrenadores correteando por la playa. No olvides volver a pasar por aquí cuando tengas Surf, y haz una visita a la gente que hay en las islitas del sur.

RUTA 109



1. LA CASA DE LA PLAYA

Objeto conseguido: **SEIS BOTELLAS DE REFRESCO**



En la CASA DE LA PLAYA verás al SR. MARINO, un tipo que disfruta con los combates entre hábiles entrenadores. Pasa a la acción y derrota a los tres entrenadores que hay dentro para que MARINO, alucinado por tu proeza, te regale seis botellas de REFRESCO. Además, siempre que quieras podrás volver a comprar más REFRESCOS a buen precio. Merece la pena tener **una buena provisión de REFRESCOS porque son más baratos que una SUPERPOCIÓN y encima restauran más PS.**

POKéTRUCO

Hay objetos que consigues en las rutas de Hoenn que sirven para mejorar ciertos ataques. Sin embargo, otros los tendrás que buscar equipados en Pokémon salvajes. **Es el caso de CUCHARA TOR,** un objeto que aumenta el poder de los ataques psíquicos, pero que sólo lo encontrarás equipado en algunos Abra salvajes.

PISTAS

¿Tienes poco dinero y quieres ahorrar? Los REFRESCOS que compras en la CASA DE LA PLAYA son una estupenda alternativa a las POCIONES. Cuestan igual y restauran más PS. Más adelante, en el CENTRO COMERCIAL de Ciudad Calagua, podrás comprar un objeto aún mejor. Se llama LIMONADA, cuesta 350 y restaura 80 PS.

¡CONSÍGUELOS!

A. ARENA FINA	B. MÁS PP

¡Hazte con todos!

Pokémon	● (Rubí)	● (Zafiro)
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)
PELIPPER	Pocos	Pocos
TENTACOOL	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)
WAILMER	Algunos (Caña Buena); Muchos (Super Caña)	Algunos (Caña Buena); Muchos (Super Caña)
WINGULL	Muchos	Muchos

Ciudad Portual

Uno de los lugares más bulliciosos de Hoenn. En su puerto no paran de llegar barcos con cosas para las tiendas. La ciudad también alberga un estupendo museo oceánico, fundado por el Capitán Babor, que está lleno de turistas. Cuando seas campeón, en el puerto podrás subir a bordo del S.S. MAREA.

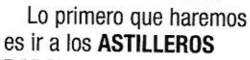
CIUDAD PORTUAL



1. BUSCANDO AL CAP. BABOR

Hemos llegado a Ciudad Portual, así que es hora de cumplir el encargo que nos hizo el SR. PEÑAS en Devon S.A., que no es otro que **entregar las PIEZAS DEVON al CAP. BABOR.**

Lo primero que haremos es ir a los **ASTILLEROS BABOR y preguntar a un señor llamado MUÉLLEZ** por el paradero del capitán. ¡Vaya! Parece que el tal MUÉLLEZ no sabe dónde está el CAP. BABOR. ¿O será que nos está engañando?



MUÉLLEZ: ¿Adónde puede haber ido el CAP. BABOR?

2. ENTREGANDO LAS PIEZAS DEVON

Objetos conseguidos: MT 46 (LADRÓN)



Después de hablar con MUÉLLEZ en los astilleros, verás que la entrada del MUSEO OCEÁNICO no está bloqueada por la gente del Equipo Magma/Aqua. Paga la entrada y habla con los miembros del Aqua o del Magma que hay en la planta baja para conseguir la **MT 46.** Sube las escaleras, defiende al CAP. BABOR de los malos y **entrégale las PIEZAS DEVON.**

POKéTRUCO

En todos los edificios en los que se celebran Concursos Pokémon hay dos Licuabayas. Una permite hacer Pokéblock con entrenadores del juego, y en la otra podrás hacerlos con tus amigos y el Cable Link. Cada vez que uses una mira el tablón amarillo que hay detrás. Ahí están los récords de velocidad de la Licuabayas.

3. CONCURSOS POKéMON

Objetos conseguidos: TUBO POKÉCUBOS, MT 41 (TORMENTO)



En Ciudad Portual encontrarás el primer edificio en el que se celebran CONCURSOS POKéMON. Entra y habla con la niña que hay a la izquierda de la recepcionista y conseguirás un **TUBO POKéCUBOS. Ahora, si usas la LICUABAYAS** que hay a la derecha y alguna de las Bayas que lleves en la MOCHILA, podrás alimentar a tus Pokémon con ricos POKéCUBOS que mejoren su perfil.

No olvides entrar en la zona de los concursos y hablar con un marinero que hay a la izquierda de la sala para **conseguir la MT 41, más conocida como TORMENTO.**

Más tarde

En Ciudad Portual se disputan los CONCURSOS de nivel AVANZADO. Ten en cuenta que para poder participar en ellos necesitas ganar antes los CONCURSOS de nivel NORMAL y de nivel ALTO.

4. CLUB DE FANS DE POKéMON

Objetos conseguidos: **CAMP. ALIVIO, PAÑUELO ROJO, PAÑUELO AZUL, PAÑUELO VERDE, PAÑUELO ROSA Y PAÑUELO AMARILLO**



La señora junto al cuadro evaluará la felicidad del primer Pokémon de tu equipo y si ve que es feliz, te dará una CAMP. ALIVIO. Con este objeto, aumentará la felicidad de un Pokémon más rápido. El **PRESIDENTE de club** también examinará a tus Pokémon. Si el primero de tu equipo tiene PERFIL destacado, te regalará un pañuelo del color en el que destaca (azul si es muy bello, rojo si es muy carismático, etc.). Estos pañuelos son útiles durante los CONCURSOS porque mejoran el PERFIL del que los use.

5. LA TIENDA SECRETA



Cuando consigas la MT 43 (también conocida como DAÑO SECRETO) en la Ruta 111, podrás regresar al mercadillo de Ciudad Portual. Allí verás que este puesto se ha convertido en una tienda en la que podrás hacerte con adornos para tu Base Secreta. No olvides que cuando enseñes la MT 43 a un Pokémon, podrás construir tu Base Secreta en muchos lugares de Hoenn. ¡Qué bien, una casa para ti solito! A independizarse tocan.

LISTA DE PRECIOS

Ladrillo Rojo	500	Tapete Nota Sol	500
Tapete Nota Re	500	Globo Azul	500
Ladrillo Azul	500	Tapete Nota La	500
Tapete Nota Mi	500	Globo Amarillo	500
Ladrillo Amarillo	500	Tapete Nota Si	500
Tapete Nota Fa	500	Tapete Do Menor	500
Globo Rojo	500	Tapete Do Mayor	500

6. LAS REBAJAS DE CURRO



En esta tienda, **CURRO te venderá los productos que todo Pokémon debería tomar para conseguir su máximo poder.** Es una pena que sean tan caros pero ya se sabe, todo lo bueno cuesta lo suyo.

LISTA DE PRECIOS

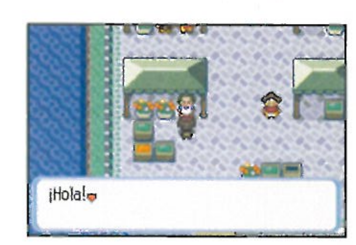
Proteína	9800	Calcio	9800
Zinc	9800	Carburante	9800
Hierro	9800	Más PS	9800

Más tarde

Cuando te conviertas en el Campeón de la Liga Pokémon, CURRO tendrá días de rebajas en los que venderá los objetos de su tienda a mitad de precio. Para enterarte de cuando son esos días, deberás mirar la Televisión de vez en cuando.

A la mujer de CURRO le gustan los Pokémon fuertes y bien entrenados. Si le enseñas un Pokémon que haya peleado en cientos de batallas, premiará tu esfuerzo y dedicación con una CINTA.

7. LA TIENDA DE MUÑECAS



Esto, a ver, ¿te gustan los muñecos Pokémon, no es cierto? Pues enhorabuena, porque aquí encontrarás unos bastante chulos con los que podrás decorar tu habitación o tu Base Secreta. ¡Cómpralos, chaval!

LISTA DE PRECIOS

Muñeco Azurill	3000	Muñeco Marill	3000
Muñeco Skitty	3000		

8. OTRA TIENDA SECRETA

Para hacerte con estas dos interesantísimas MT's, el único requisito que debes cumplir, además del dinero, es tener en tu poder la MT43 (Daño Secreto). Como sabrás, se puede conseguir en la Ruta 111.

LISTA DE PRECIOS

MT 10 (PODER OCULTO)	3000
MT 43 (PODER OCULTO)	3000

9. PROBLEMAS EN EL PUERTO



Después de combatir con gran esfuerzo contra el Equipo Aqua/Magma en MONTE PIRÍCO (Ruta 122), tendrás que regresar corriendo a toda velocidad hasta Ciudad Portual para intentar detener sus planes. Es fácil. En cuanto veas que estos individuos van a tomar el control del submarino explorador que hay en el puerto (como están haciendo en esta pantalla), ya no hace falta que nadie te diga que tu próximo destino en el juego será la **GUARIDA de los malos en Ciudad Calagua.**

10. LA EVOLUCIÓN DE CLAMPERL

Objetos conseguidos: **DIENTE MARINO, ESCAMA MARINA**



Cuando recuperes el ESCÁNER que hay en el Barco Abandonado de la Ruta 108 vuelve a Ciudad Portual, ve al PUERTO y entrégaselo al CAPITÁN. BABOR. A cambio, nuestro amigo te ofrecerá un estupendo DIENTE MAR. o una ESCAMA MAR. Para que hagas la elección que más te convenga, te diremos para qué sirve cada objeto. Mira aquí debajo.

OBJETOS PARA ELEGIR

OBJETO	DESCRIPCIÓN
DIENTE MARINO	Dobla el AT. ESPECIAL de Clamperl. Si lo intercambias llevando este objeto, evolucionará a Huntail.
ESCAMA MARINA	Dobla la DEF. ESPECIAL de Calmperl. Si lo intercambias llevando este objeto, evolucionará a Gorebyss.

POKéTRUCO

Wynaut anda correteando en estado salvaje por Isla Espejismo, pero si todavía no has dado con ella, hay otra forma de conseguirlo. Ve a la Zona Safari y captura a una pareja de Wobbuffet. Luego recoge un INCIE. SUAVE en Mt. Pírico y equipa con él a uno de los Wobbufet. Lleva la parejita a la GUARDERÍA y verás lo que pasa.

11. S.S. MAREA



Cuando te conviertas en el Campeón de la Liga Pokémon, papá te dará un TICKET de parte del SR. ARENQUE para que viajes en el S.S. MAREA. Ahora podrás hacer un bonito crucero desde Ciudad Portual hasta Ciudad Calagua o la Torre Batalla. En este último te esperan duros combates contra grandes entrenadores. ¿Serás capaz de ganarlos?

PISTAS

¿Conoces el secreto de la Baya Lichi? Esta extraña baya la recolectas en la Isla Espejismo y cuando la eches en la Licuabayas conseguirás un Pokécubo Dorado. Dáselo a un Pokémon y verás como su Carisma y Dulzura aumentarán un montón. Y tú tan contento.

12. LA TIENDA DE SIEMPRE



El MERCADO de Ciudad Portual tiene buenas cosas, pero no olvides que hay muchos otros que **sólo se venden en las TIENDAS POKéMON.** Mira la **Carta Puerto** que venden aquí y compra una. La necesitarás.

LISTA DE PRECIOS

Poké Ball	200	Repelente	350
Antiparaliz	200	Superpoción	700
Superball	600	Carta Puerto	50
Cuerda Huida	550	Antídoto	100
Poción	300		

OBJETOS DE ENTRENADOR



Cuando tengas la MT 43 (Ruta 111) o Daño Secreto, podrás abrir tu Base Secreta en Hoenn. Compra objetos para decorarla en el mercadillo de Ciudad Portual y úsalos a tu antojo. Por cierto, ¿buscas una base amplia? Prueba en la Ruta 114, en un árbol que hay en una pequeña isla.

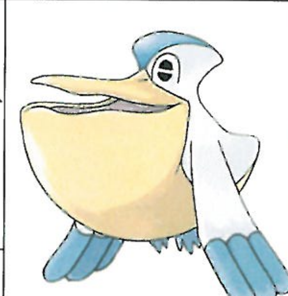
¡Hazte con todos!

MAGIKARP

Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)

PELIPPER

Pocos (Surf)	Pocos (Surf)



TENTACOOL

Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)

WINGULL

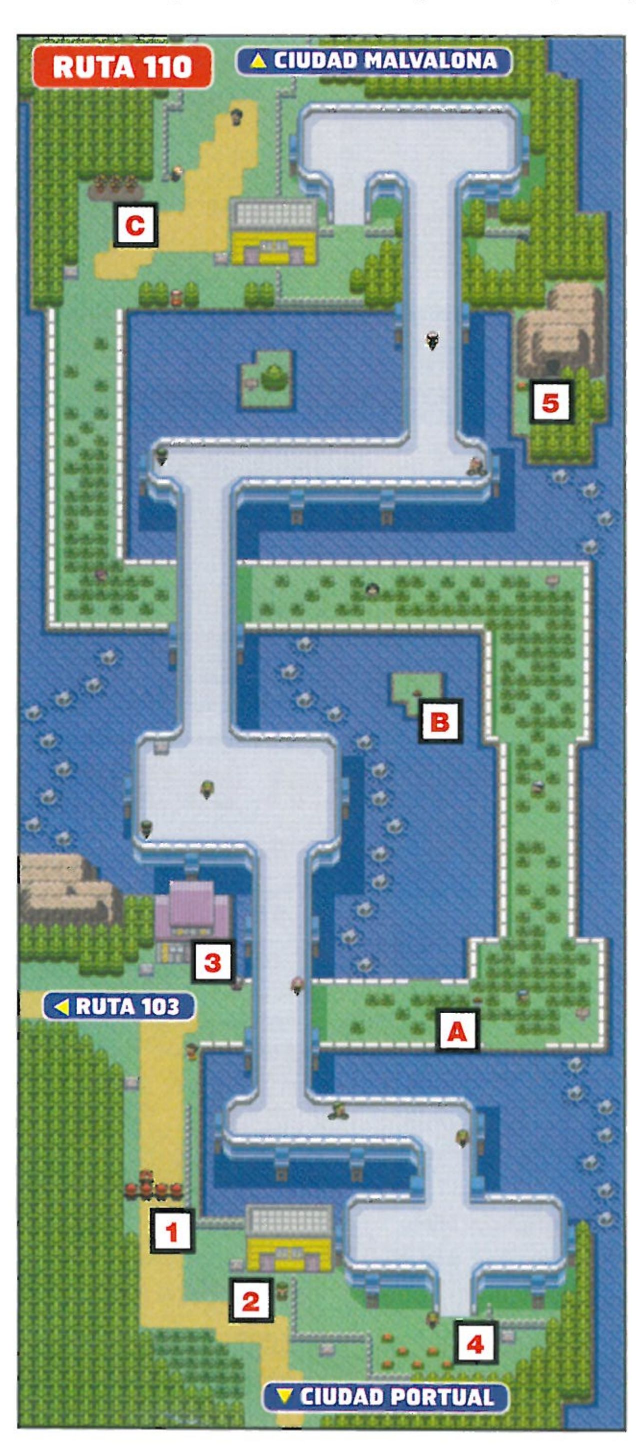
Muchos (Surf)	Muchos (Surf)

WAILMER

Algunos (Caña Buena)	Algunos (Caña Buena)
Muchos (Super Caña)	Muchos (Super Caña)

Ruta 110

La Ruta 110 es un camino muy divertido, lleno de nuevos e interesantes Pokémon que capturar. Para poder dar un paseo por el CAMINO DE BICIS que ves tan bonito en el mapa, tendrás que ir a Ciudad Malvalona a por una bicicleta. Y ya sabrás que hay varios tipos de bicicletas, ¿verdad?



1. BARRERA DE MALOS



Algunos miembros del Equipo Magma o del Aqua han formado una barrera para controlar el acceso a la Ruta 110. Cuando venzas a los miembros del equipo que hay en el Museo Oceánico de Ciudad Portual, el grupo de malos que hay en esta ruta desaparecerá y nos dejará el camino despejado para seguir adelante sin más problemas. ¿O es que quieres problemas?

2. CAMINO DE BICIS



En la Ruta 110 hay un CAMINO DE BICIS lleno entrenadores paseándose sin parar. Pero para poder entrar allí y luchar contra ellos, antes necesitas la BICI CARRERA o la otra, la BICI ACROBÁTICA que, como ya sabrás, puedes conseguir en la tienda de bicis que hay en Ciudad Malvalona. Hazte con una de ellas y ninguno de los otros entrenadores te dará envidia.

3. LA CASA TRETA



El MAESTRO TRETA es uno de los mayores misterios que vas a encontrar en Hoenn. Le encanta perder horas y horas haciendo intrincados laberintos en su bonita casa. Si aceptas sus desafíos y los resuelves, ganarás grandes premios. Para enterarte de los desafíos que te esperan, consulta los mapas que hemos publicado en las páginas siguientes. Vamos, corriendo.

PISTAS

¿Quieres seguir completando tu Pokénav con más entrenadores? En la Ruta 110 hay cuatro que quedarán registrados cuando luches contra ellos. Toma nota, son: POKéFAN ISABEL, POKéCOLECTOR EDGARDO, TRIATLETA ADELA y TRIATLETA BENJAMÍN. A los dos últimos los encontrarás en la pista de bicis.

4. CARRERA DE BICIS



Monta en la BICI CARRERA en Ciudad Malvalona y ve hasta Ciudad Portual usando el CAMINO DE BICIS. Cuando llegues al final de la pista, un chaval te informará del número de colisiones y del tiempo que has empleado en recorrer todo el camino. Si no recuerdas el último récord que hiciste, lee el cartel que hay al lado y enseguida sabrás si lo has batido o no.

5. ENTRADA A MALVALONA



Después de conseguir la MO 03 (Surf) y la medalla de Ciudad Petalia, ve a C. Malvalona, habla con Erico (estará en la calle) y hazte con la LLAVE SÓTANO para ir a esta zona. Tu misión es apagar un generador que parece que funciona mal.

EL RIVAL (2ª batalla)

TU PRIMER POKéMON	EQUIPO RIVAL
TREECKO	Wailmer (tipo Agua, nivel 18) Shroomish (tipo Planta, nivel 18) Combusken (tipo Fuego-Lucha, nv 20)
TORCHIC	Wailmer (tipo Agua, nivel 18) Numel (tipo Fuego-Tierra, nivel 18) Mudkip (tipo Agua-Tierra, nivel 20)
MUDKIP	Wailmer (tipo Agua, nivel 18) Numel (tipo Fuego-Tierra, nivel 18) Grovyle (tipo Planta, nivel 20)
MOVIMIENTOS RECOMENDADOS:	PLANTA, VOLADOR Y VENENO

A estas alturas, el Pokémon que elegiste al principio debería estar en el mismo nivel que el de tu rival. Si tienes problemas para vencerle, tendrás que gastar algo más de tiempo en elevar la fortaleza de tu equipo.

PREMIOS	BUSCAOBJETOS

¡CONSÍGUELOS!

A. DIRECTO B. CARAMELO RARO	C. BAYAS LATANO

¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (azul)
ELECTRIKE	Muchos	Muchos
GULPIN	Alguos	Algunos
MINUN	Algunos	Pocos
ODDISH	Agunos	Algunos
PLUSLE	Pocos	Algunos
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)
PELIPPER	Pocos	Pocos
TENTACOOL	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)
WINGULL	Muchos	Muchos
WAILMER	Algunos (Caña Buena Muchos (Super Caña)	Algunos (Caña Buena) Muchos (Super Caña)
ZIGZAGOON	Algunos	Algunos

La casa Treta

El MESTRO TRETA es un tipo realmente curioso y posiblemente el mejor diseñador de laberintos que existe. Si quieres resolver un divertido laberinto y ganar un estupendo premio, cada vez que ganes una medalla deberías darte una vuelta por su casa. Te la vamos a presentar, hombre.

CASA TRETA ENTRADA



HABT. TRASERA



CASA TRETA 1



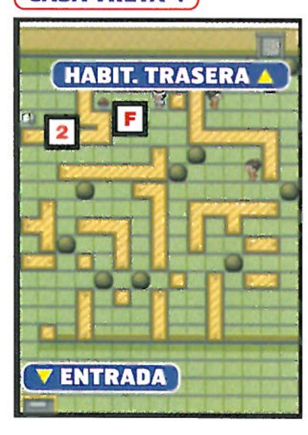
CASA TRETA 2



CASA TRETA 3



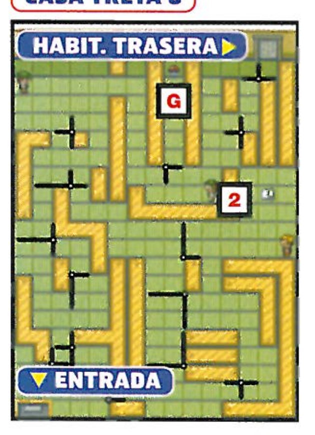
CASA TRETA 4



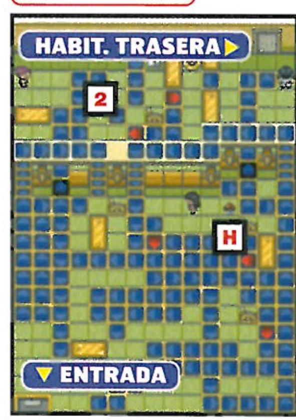
CASA TRETA 5



CASA TRETA 6



CASA TRETA 7



CASA TRETA 8



PASILLO SALIDA



1. UN DESTELLO MUY SOSPECHOSO



Cada vez que el MAESTRO TRETA termina uno de sus laberintos, tiene la costumbre de esconderse en la sala de entrada a la casa y observar a todos aquellos que entran a buscarle. Si ves un destello en la habitación, ahí estará el MAESTRO TRETA, aunque en algunas ocasiones no verás ninguno y tendrás que buscarle por toda la sala. Cuando le encuentres, tendrás la oportunidad de entrar a un nuevo laberinto.

2. EL PERGAMINO



Cada vez que te enfrentes a uno de los laberintos del MAESTRO TRETA, tendrás que buscar un pergamino con un código secreto. Este código será necesario para que abras la puerta de salida del laberinto. Fíjate que en el camino hacia la salida del laberinto, hay varios entrenadores con los que combatir y también algunos objetos que recoger. Si alguna vez te cuesta llegar hasta la salida, te recomendamos que eches un vistazo a todos los mapas y ya verás cómo te aclaras enseguida.

3. ENCUENTRA AL MAESTRO TRETA



Siempre que salgas de uno de los laberintos de la CASA TRETA, encontrarás al mismo MAESTRO TRETA esperándote. Como premio a tu inteligencia recibirás un regalo. Fíjate que cuanto más complicado sea el laberinto que resuelves, mejor será el premio. Quizá precisamente por eso, cuando salgas del último laberinto recibirás el premio más especial de todos los disponibles. En la edición Rubí será una Tienda Roja, y en Zafiro una Tienda Azul. Con cualquiera darás un toque chulo a tu base.

¡CONSÍGUELOS!	
A. CAR. NARANJA	F. CARTA IMÁN
B. CARTA HOLA	G. CARTA BRILLO
C. CARTA PUERTO	H. CARTA TROPIC
D. CARTA MADERA	I. CARTA IMAGEN
E. CARTA SOMBRA	

PISTAS

En la CASA TRETA encontrarás ocho laberintos que resolver. Para entrar en cada laberinto necesitarás cumplir unos requisitos. Además, cada vez que resuelvas uno, recibirás un premio distinto.

VISITA	REQUISITOS	PREMIO
Visita 1	2 Medallas	Caramelo Raro
Visita 2	3 Medallas	Turno Ball
Visita 3	4 Medallas	Piedra Dura
Visita 4	5 Medallas	Bola Huno
Visita 5	6 Medallas	MT 12 (Mofa)
Visita 6	7 Medallas	Imán
Visita 7	8 Medallas	Máx. PP
Visita 8	Entrar a la TORRE BATALLA	Tienda Roja en Pokémon Rubí y Tienda Azul en Pokémon Zafiro

Y en la próxima entrega...

- Nos enfrentaremos al **LÍDER ERICO** en Ciudad Malvalona.
- Apagaremos el **GENERADOR** que abastece a **CIUDAD MALVALONA**.
- Entraremos en la buscada **GUARDERÍA** de la Ruta 117.
- Llegaremos al **DESIERTO DE HOENN** y encontraremos unos **MISTERIOSOS FÓSILES**.
- Y por supuesto **NUEVOS MAPAS**, claves, trucos y secretos...



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE



¡Hola entrenadores!... Menuda avalancha de preguntas he recibido sobre las nuevas ediciones Rubí y Zafiro. Estoy muy contento porque veo que ambos juegos os están entusiasmando tanto o más que las anteriores entregas, y también estoy que doy botes porque este mes mi colega Abedul hace su debut en esta sección. Espero que le tratéis tan bien como a mí, es un buen tipo y se lo merece. Hale, a empezar.

El Ticket EÓN

Soy Manuel, un fan de Pokemon, de Nintendo Acción y del Prof. Oak.

1. Tengo la edición Amarilla, la Oro, la Plata, la Cristal y la Rubí. La Rubí ha mejorado mucho las anteriores. En ella me faltan sólo tres Pokémon. Son Chimecho, (no sé el área), Kingdra, (no sé dónde está la Escama Dragón), y Azurill (no sé cómo sale). Me gustaría mucho poder conseguir toda la Pokédex gracias a vosotros.

Lo primero que tengo que hacer es darte las gracias por ser un fan de Nintendo Acción y la enhorabuena por estar tan cerca de completar la Pokédex. Desde luego eres todo un hacha y como premio vamos a concederte esos deseos.



¿DÓNDE ESTÁ AZURILL? *Conseguir a Azurill es una tarea algo laboriosa, pero con los consejos del Profesor Oak todo parece mucho más fácil.*

– Chimecho es un raro Pokémon psíquico que encontrarás en la cima de Monte Pírico.

– Para conseguir a Kingdra necesitas intercambiar un Seadra equipado con la Escama Dragón. Ya sé que eso lo sabes, pero quizá algún entrenador novato no lo conozca. ¿La Escama Dragón? Pues no es difícil de conseguir, e incluso puede que ya la tengas pues la encuentras equipada en algunos Horsea salvajes. Los puedes capturar en las rutas 132, 133 y 134 usando la SUPERCAÑA.

– Conseguir a Azurill es algo laborioso. Primero necesitas un Marill macho y otro hembra (los puedes capturar en Ciudad Petalia haciendo Surf), luego tienes que ir a Monte Pírico y buscar en el suelo de la tercera planta un objeto llamado INCIENSO MAR. Equipa con él al Marill macho y llévalo con su pareja a la GUARDERÍA Pokémon de la Ruta 117. Conseguirás un HUEVO del que saldrá un Azurill.

2. Si es posible, dígame también para qué sirve la opción en el inicio de Evento Misterioso. La conseguí con el señor de al lado del PC del Centro Pokémon diciéndole de perfil: EVENTO MISTERIOSO ES DEMASIADO. Vi que era algo con cable Game Link, por lo que llamé a un amigo a probarlo, y daba un error diciendo que revisase el cable Game link y volviese a intentarlo. Así siempre.

También quiero saber cómo se llega a la Isla del Sur, y donde está el Ticket Eón para conseguir al bueno de Latias.

Eres genial, has averiguado la frase secreta. Cuando le dices esa frase al señor que hay junto al ordenador del Centro Pokémon de Ciudad Petalia activas la posibilidad de que te descarguen un TICKET EÓN. Este objeto lo conseguirás de Nintendo en eventos similares al famoso Celebi Tour, pero aún no podemos deciros nada sobre ellos. Cuando tengas el TICKET EÓN, podrás ir a Ciudad Calagua y subir a bordo del S.S. MAREA rumbo a la ISLA DEL SUR. En esta isla encontrarás a Latias (Rubí) y a Latios (Zafiro). A todos los que ahora van a introducir la frase secreta, les informo que después de hacerlo deberán salvar el juego. Al reiniciar, observad el menú y veréis una nueva opción llamada "EVENTOS MISTERIOSOS".

Manuel
Enviada por correo electrónico

CUANDO TENGAS EN TU PODER EL TICKET EÓN, PODRÁS IR A CIUDAD CALAGUA Y SUBIR AL S.S. MAREA, RUMBO A LA ISLA DEL SUR, DONDE TE ESPERAN LATIOS O LATIAS.

Ataques legendarios

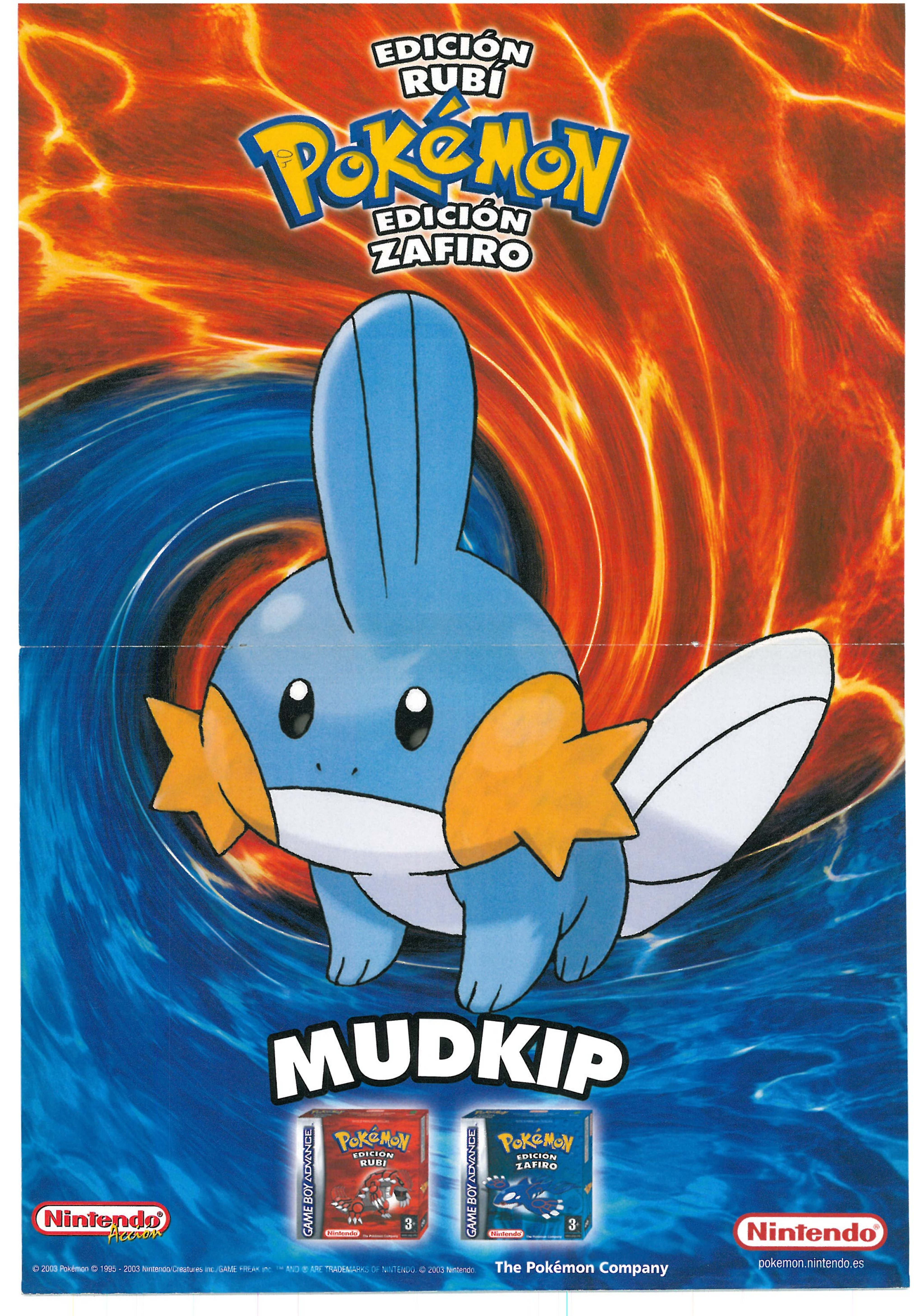
Hola Profesor Oak, es la primera vez que le escribo y tengo unas cuantas preguntas:

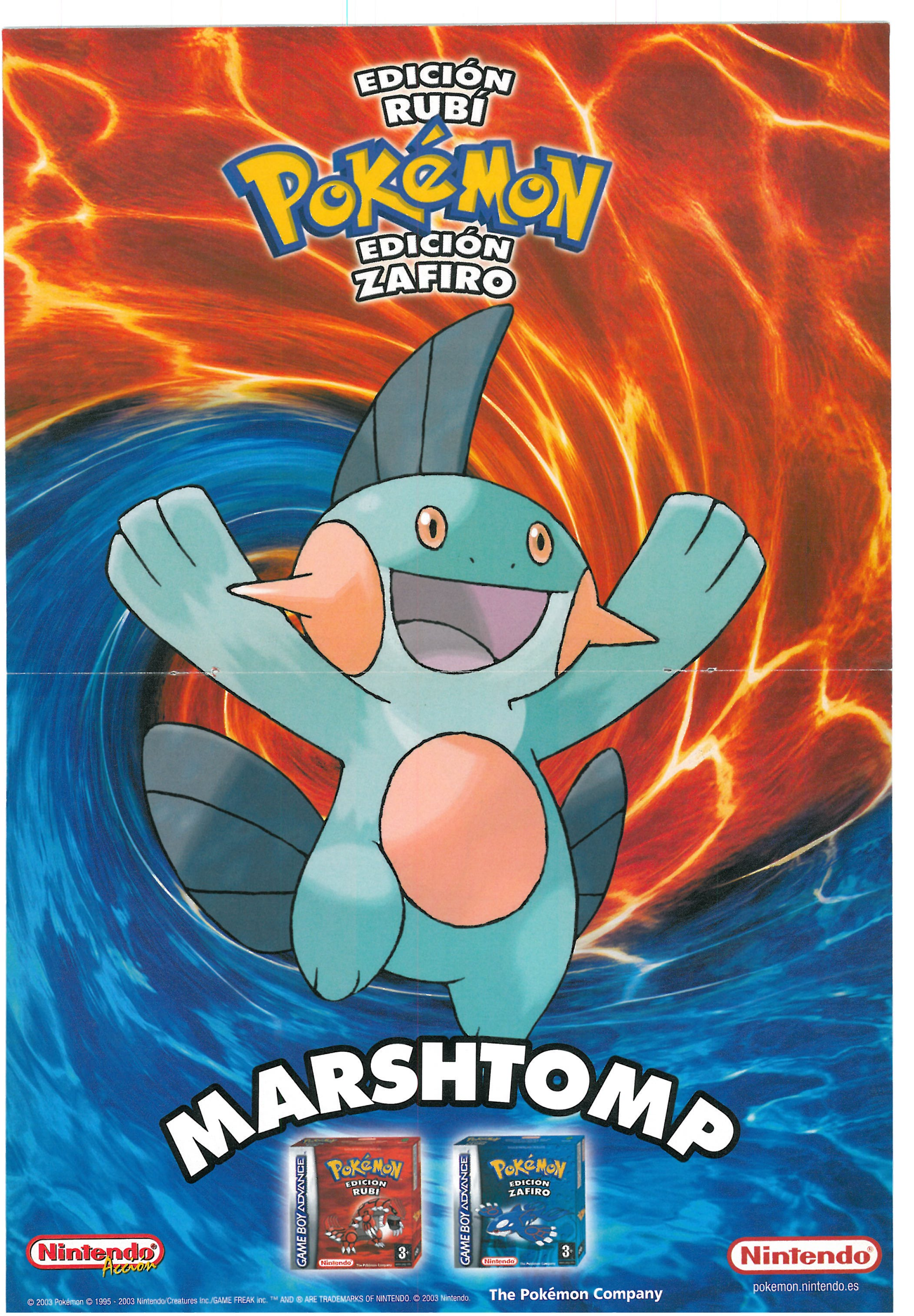
1. ¿Para qué sirve la Carta Música?

La Carta Música es una carta que tiene dibujos de notas musicales y de NATU. Al igual que las otras cartas vale para equipar a un Pokémon y escribir un bonito mensaje. Cuando lo intercambies con un colega, éste podrá leer tu mensaje y siempre te recordará.

2. ¿Mew, Mewtwo, Celebi y Tyranitar aparecen en Rubí?

Es una pena, pero ni en Rubí ni en Zafiro podremos capturar a estos Pokémon. Sin embargo, hay


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
MUDKIP
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO
Nintendo Acción
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es



EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
MARSHTOMP
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICION RUBI
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICION ZAFIRO
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.

muchos otros que seguro te gustarán igual o más. Por ejemplo, tenemos a Rayquaza, un Pokémon legendario de tipo dragón-volador que es uno de mis preferidos. Las excelentes estadísticas de Rayquaza y la cantidad de MTs que puede aprender seguro que harán que no eches de menos a ninguno de esos Pokémon que buscas.

3. ¿Cuáles son las evoluciones de Torchic?

Ya sabes que Torchic es uno de los Pokémon que puedes elegir al principio de Rubí y Zafiro. Es de tipo fuego y en el nivel 16 evolucionará a Combusken, un Pokémon de tipo fugo-lucha, que a su vez evoluciona a Blaziken en el nivel 36 (también tipo fuego-lucha). Sinceramente, te felicito por interesarte por Torchic, quizá al principio no te ayude mucho, pero si tienes paciencia seguro que te alegrarás por haberlo elegido, especialmente cuando llegues a la Liga Pokémon.

LOS ATAQUES DE GROUDON. Groudon aprende Fisura, pero por desgracia no Fijar Blanco. No importa, este Pokémon tiene otros ataques estupendos.

4. ¿Groundon puede aprender Fisura y Fijar Blanco?

¡Vaya! Casi aciertas porque Groudon puede aprender Fisura, pero no Fijar Blanco. De todas formas, no te entristezcas porque Groudon aprende un montón de ataques fantásticos con los que dará buena cuenta de sus rivales. Mira, me has caído simpático, así que voy a obsequiarte con una descripción detallada de los ataques que puede aprender este legendario de tipo tierra que solo puedes capturar en la edición Rubí. No olvides que los movimientos que haya olvidado se los podrá enseñar el TUTOR DE MOVIMIENTOS. Aquí tienes el siguiente recuadro.

DESCRIPCIÓN DE LOS ATAQUES DE GROUDON

ATAQUE	NIVEL	TIPO	POTENCIA	PRECISIÓN
Disp. Lodo	1	Tierra	55	95
Cara Susto	5	Normal	–	90
Poder Pasado	15	Roca	60	100
Cuchillada	20	Normal	70	100
Corpulencia	30	Lucha	–	–
Terremoto	35	Tierra	100	100
Llamarada	45	Fuego	120	85
Descanso	50	Psíquico	–	–
Fisura	60	Tierra	–	30
Rayo Solar	65	Planta	120	100
Estallido	75	Fuego	150	100

5. Tengo un Charizard en el nivel 100 con estos ataques: Llamarada, Lanzallamas, Puño Fuego y Vuelo. ¿Le cambiaría algún ataque?

Tienes demasiados ataques de tipo fuego y así no aprovechas todas las cualidades de Charizard. Lo primero que haría es quitarle Llamaradas y enseñarle Día Soleado. Así, cuando uses Lanzallamas después de Día Soleado, tendrás un golpe más potente y preciso que Llamarada. También le quitaría Puño Fuego y le enseñaría Híper Rayo, Terremoto o incluso Excavar.

Mario Simón
Getafe (Madrid)

Piedras de la evolución

Hola Profesor: Me llamo Asier López y tengo Pokémon Rubí, pero aunque me lo he pasado entero tengo aún algunas dudas muy importantes:

1. ¿Cómo se consigue el Tubo de Pokécubos?

Esta pregunta ya la contesté en el anterior CONSULTORIO, pero lo volveré a repetir por si no ha quedado claro. El Tubo Pokécubos se consigue dentro del edificio de CONCURSOS que hay en Ciudad Portual. Habla con una niña pequeña que hay dentro, cerca del mostrador, y lo recibirás. Con este objeto en tus manos podrás empezar a ganar CONCURSOS gracias a los ricos Pokécubos que podrás dar a tus Pokémon para mejorar su Perfil. Pero no olvides que para llenar el tubo tendrás que usar la Liquabayas. Por cierto, hay una cosa que no entiendo. ¿Cómo es posible que te hayas pasado todo el juego sin tener el Tubo Pokécubos? Me parece que la emoción te ha hecho ir a mucha velocidad, quizá demasiada...

MIS TROLAS PREFERIDAS

Ni el temazo de Queen, ni tampoco el Papichulo, ni las serenatas de Jimmy

Que no, que la canción de moda en Pueblo Azuliza no es ninguna de esas. Creo que todavía la andan buscando, de hecho acaba de comenzar la nueva edición de Academia Pokémon y seguro que de allí sale algún Pokétriunfito que...

Claudia es la primera que me ha enviado una trola de Rubí y Zafiro. Como lo prometido es deuda, le pondré un lacito rosa al Jimmy que tengo a mi lado y te lo enviaré. Trátamelo con cariño y dale muchas zanahorias y algo de gazpacho.

He oído por ahí que si vas a Pueblo Azuliza y te vas al Club de Azuliza, ése en el que está de moda "Enigmático pan", y le dices al chico de la entrada que lo que está de moda es Queen, resulta que dentro del club todos llevarán un "discman" escuchando el recopilatorio de Queen. Además, el chico que te daba Bomba Lodo esta vez te dará un disco que si lo equipas a un Pokémon, se pondrá tan contento que será invencible. ¿Ese disco se puede comprar en alguna tienda del juego?

Claudia López
Málaga

¡Weeeeee are the Champion, my friend...! ¡venga, todos conmigo! ¡Cómo mola tararear esa canción, eh! Hasta yo me pongo contento y me siento invencible. Espera, me piro a Pueblo Azuliza a decirles que lo está de moda es el Papichulo... ¡Ay qué daño! En cuanto he dicho Papichulo me han puesto un ojo morado. Pero no me pienso desanimar, Oak tiene que imponer una moda en Azuliza, así que volveré y les diré: "Yo te doy cremita, tú me das cremita"... Jolín, esta vez más que cremita lo que me han dado es cera en el otro ojo. Dime Jimmy, ¿qué puedo decir para imponer una moda en Azuliza? ¿En serio quieres que les diga "Mira que trompaaaaa"? Me parece que de ésta no vuelvo...



TUNA MODA CHULA. Pues yo les he dicho que está de moda el Papichulo y no les ha gustado nada. Estos de Azuliza no tienen ningún sentido del humor.

2. ¿Qué Pokémon evolucionan por medio de piedras?
Para aquellos que todavía no sepan nada de la evolución por piedras, les diré que hay ciertos Pokémon que solo evolucionan cuando usas en ellos determinados tipos de piedras. Sin embargo, este tipo de evolución tiene una pega bastante gorda y es que en la mayoría de los casos el Pokémon evolucionado, aunque sea más fuerte, será incapaz de aprender nuevos ataques. En el recuadro que hay en esta página, hemos puesto los Pokémon que evolucionan usando piedras. Mira cuáles son los dos Pokémon que, aunque evolucionen, aprenden nuevos ataques.

3. En la Nao Abandonada, ¿existe alguna manera de entrar en las cabinas?
Claro que la hay, pero en vez de explicártelo aquí, míralo en la GUÍA que hay en este mismo número.



EL BARCO ABANDONADO. En este barco hay muchos tesoros, pero si quieres encontrarlos será mejor que leas nuestra estupenda GUÍA MAESTRA.

4. ¿Dónde se consigue a Bagon y en qué niveles evoluciona?
Bueno, bueno. Hay cantidad de entrenadores preguntando por Bagon y aunque en este mismo CONSULTORIO ya le cuento a otro entrenador dónde lo puede capturar, a ti te soplaré cuáles son sus ataques y evoluciones. Bagon evoluciona a Shelgon en el nivel 30, un tipo dragón, y a su vez éste evoluciona a Salamence en el nivel 50. Este último es de tipo dragón-volador. Y ahora, mira el recuadro.

5. ¿En qué nivel evoluciona Aron?
Aron evoluciona a Lairon en el nivel 32 y éste a su vez a Aggron en el nivel 42. Todos pertenecen al tipo acero-roca, un tipo dual de Pokémon que no existía en las ediciones anteriores.
Asier López
Santurtzi (Vizcaya)

Kyogre y Groudon

Hola Profesor, tengo las ediciones Rubí y Zafiro y estas dudas:

1. ¿En Zafiro, dónde está Kyogre? ¿En Rubí, dónde está Groudon?
Ya sabes que Kyogre es el Pokémon legendario exclusivo de Zafiro, como Groudon lo es de Rubí. Ambos desempeñan el mismo papel en cada una de las ediciones, por eso su localización y la forma de capturarlos será la misma. A Kyogre o a Groudon los verás por primera vez en la Caverna Abisal, una gruta que hay en el fondo del mar de la Ruta 128 y a la que llegarás usando la MO BUCEO. Cuando completes esta caverna, liberarás a Kyogre o a Groudon. Ahora tendrás que ir a la Ruta 126 y sumergirte de nuevo para encontrar la entrada a Arrecípolis. Al norte de la ciudad está la Cueva Ancestral y, según la versión que juegues, dentro te esperan Kyogre o Groudon.

2. ¿Cómo puedo entrar en el gimnasio en el que el líder es Plubio (está en Arrecípolis)?
El gimnasio de Plubio está en Arrecípolis y cuando termines tu enfrentamiento con Kyogre o Groudon en la Caverna Ancestral lo encontrarás abierto. Para llegar hasta Plubio hay que resolver tres puzzles muy divertidos, formados por baldosas de hielo. Si pisas dos veces sobre la misma baldosa, se abrirá un hueco que te hará caer al sótano del gimnasio. Ejercita tu coco para resolver estos puzzles.



KYOGRE Y GROUDON. Tanto en Rubí como en Zafiro tendrás que ir a la Cueva Ancestral para capturar al legendario exclusivo de cada edición.

Rafael Sánchez
Villanueva de Córdoba (Córdoba)

POKéMON QUE EVOLUCIONAN USANDO PIEDRAS

POKéMON	EVOLUCIONA CON	EVOLUCIONA A
Vulpix	Piedra Fuego	Ninetales
Lombre	Piedra Agua	Ludicolo
Staryu	Piedra Agua	Starmie
Nuzleaf	Piedra Hoja	Shiftry
Gloom	Piedra Hoja	Vileplume
Pikachu	Piedra Trueno	Raichu
Skitty	Piedra Lunar	Delcatty
Jigglypuff	Piedra Lunar	Wigglytuff
Gloom	Piedra Solar	Bellossom

DESCRIPCIÓN DE LOS ATAQUES DE BAGON

ATAQUES	NIVEL	TIPO	POTENCIA	PRECISIÓN
Furia	1	Normal	20	100
Mordisco	5	Siniestro	60	100
Malicioso	9	Normal	–	100
Golpe Cabeza	17	Normal	70	100
Foco Energía	21	Normal	–	–
Ascuas	25	Fuego	40	100
Dragoaliento	33	Dragón	60	100
Cara Susto	37	Normal	–	90
Triturar	41	Siniestro	80	100
Garra Dragón	49	Dragón	80	100
Doble Filo	53	Normal	120	100

No te enfades, mujer

¡Hola! Como de costumbre no me publicaréis, porque ya son cuatro cartas y "ná". Ya me he pasado el Pokémon Rubí, solo he tardado dos semanas, así que enhorabuena profesor Oak.

1. Quiero a los tres regis, pero tengo un problema. He borrado Excavar de mi Aggron y no sé dónde puedo conseguir ese movimiento otra vez. ¿Puedes decirme que otros Pokémon lo aprenden al subir de nivel?
Vaya, por tu tono veo que andas algo enfadada conmigo. Ya ves, este mes sí te hemos publicado, así que sonríe y lee mis respuestas. Siento que hayas borrado el movimiento Excavar porque sin él es imposible resolver el misterio de la Cámara Sellada, pero aquí estoy yo para resolver tu problema. Estos son dos de los Pokémon que aprenden Excavar al subir de nivel: Nincada (Ruta 116, nivel 45) y Trapinch (Desierto Ruta 111, nivel 41).

2. ¿Dónde están Spoinx, Vibraba, Corphish, Vulpix, Wobbuffet, Heracross, Snorunt y Beldum?
Aunque digas que te has pasado el juego en dos semanas, veo que todavía te queda mucho por hacer. Entre las tareas que te quedan está completar la Pokédex, así que te echaré una mano: Spoinx está en el Desfiladero (Ruta 112); Vibraba es la evolución de Trapinch (Ruta 111); a Corphish lo puedes pescar en Ciudad Petalia, usando la SUPER CAÑA; Vulpix corretea por las hierbas de Monte Pírico; Wobbuffet es una especie protegida que anda por el sur de la Zona Safari al igual que Heracros (al noreste); a Snorut lo encuentras en la sala helada que hay en la Cueva Cardumen (Ruta 125); y a Beldum lo tienes en Ciudad Lagaría (dentro de la casa de Máximo).

3. ¿Dónde están Latios y Latias en Rubí? ¿Cómo consigo al escurridizo Rayquaza?
En Rubí, Latios estará correteando por las rutas de Hoenn después de que te conviertas en el Campeón de la Liga Pokémon. En cuanto a

Latias, te diré que está en la Isla del Sur, pero para ir a allí necesitarás el Ticket Eón. Si quieres saber dónde está Rayquaza, te sugiero que leas las explicaciones del profe Abedul.



NO OLVIDES LA MASTERBALL. *En la Guarida del Equipo Aqua/Magma encontrarás una Masterball. No salgas sin ella o la perderás para siempre.*

4. Y la última: creo que me dejé la Master Ball en algún sitio porque no la tengo. ¿Dónde está?

Pues la Master Ball está en una de las salas de la GUARIDA del Equipo Magma (en Zafiro estará en la del Equipo Aqua), aunque también puedes conseguirla si ganas la lotería del Centro Comercial de Calagua. De todas formas, me temo que debo darte una mala noticia porque cuando derrotas al líder del Equipo Magma (o Aqua) ya no puedes volver a la GUARIDA, así que te has quedado sin la Master Ball que había en este lugar. Me parece que algunos de vosotros os habéis pasado el juego demasiado rápido y cuando se hacen las cosas tan deprisa se cometen errores.

Rebeca García
Valladolid

Wailord y Relicanth

Hola Profe, ¿se acuerda de mí? Soy Ramón Pérez, ya le mandé una carta, ahora quisiera preguntarle unas cosillas de Pokémon Zafiro.

1. ¿Dónde puedo capturar (o conseguir) a Azurill, Latias, Rayquaza y Wailmer?

La forma de conseguir a Azurill, Latias o Rayquaza puedes leerlas en otras preguntas de este mismo CONSULTORIO. Veo que también me preguntas por Wailmer, un Pokémon muy interesante porque aparte de sus excelentes características, resulta clave para resolver el misterio de la Cámara Sellada. A Wailmer es muy fácil pescarlo en Ciudad Portual si tienes la SUPER CAÑA. Cuando llegue al nivel 40, evolucionará a Wailord. También es posible encontrar algún Wailord salvaje en la Ruta 129, pero te llevará tiempo porque hay pocos.

2. ¿Dónde puedo encontrar la SUPER CAÑA?

Te la entregará un pescador que vive en Ciudad Algaria, dentro de una casa que hay a la izquierda del Centro Espacial. Ahora podrás pescar sin ningún problema a Wailmer y a otros muchos Pokémon acuáticos tan difíciles de capturar.

3. Si hay Piedras Solares en el juego, ¿dónde narices están?

¡Claro que hay Piedras Solares! Si no hubiera ninguna Piedra Solar, no podríamos hacer que Gloom evolucionara en Bellossom. Si vas al Centro Espacial de Ciudad Algaria, un marinero que hay en la planta baja te dará una. En la edición Rubí hay una segunda manera de encontrar una Piedra Solar. Consiste en ir a la Cascada Meteoro y capturar Solrocks hasta que encuentres uno que la lleve equipada. Advierto a todos que un Solrock con una Piedra Solar es algo muy pero que muy raro.

4. No puedo conseguir a los Pokémon legendarios (Regirock, Regice y Registeel), pero he buceado donde tenía que ser, en una inscripción en Braille ponía "Bucea ahora" y lo hice y llegué a la Cámara Sellada. Allí ponía "Excava ahora" y lo hice y llegué a otra cámara. Ahí está el problema, hay muchas inscripciones en Braille y las pasé todas a Español, pero no entiendo qué hay que hacer. ¿Me podría ayudar?

WAILMER ES EL POKéMON CLAVE PARA DESCUBRIR EL MISTERIO DE LA CÁMARA SELLADA. PÉSCALO EN CIUDAD PORTUAL, O BUSCA UN WAILORD SALVAJE EN LA RUTA 129.

ALINEACIÓN POKéMON RUBÍ

Un equipo para soñar con el título

La primera alineación que recibo de las nuevas ediciones, y me he quedado muy impresionado. Cada vez definís mejor vuestros equipos, sacáis más partido de los Pokémon, os obsesionáis más con la estrategia. ¡Qué grandes entrenadores!

El equipo de Antonio José Gil (Valencia)

Tengo la edición Rubí y un equipo al que me gustaría que echara un vistazo: Wailord con Surf, Rayo Hielo, Descanso y Salpicar; Manectric con Trueno, Rayo, Mordisco e Híper Rayo; Groudon con Lanzallamas, Terremoto, Descanso y Rayo Solar; Rayquaza con Triturar, Rayo Hielo, Descanso y Garra Dragón; y Metagross con Psíquico, Puño Meteoro, Tóxico y Corpulencia. En el último puesto dudo entre Medicham con Psíquico, Patada S. Alta, Paz Mental y Poder Oculto; Camerupt con Lanzallamas, Terremoto, Avalancha y Estallido; y Aggron, con Terremoto, Lanzallamas, Cola Férrea y Descanso.

Lo primero de todo es darte la enhorabuena porque, para ser la primera alineación que recibo de las nuevas ediciones, tu equipo es magnífico. Bueno, empecemos a diseccionarlo. El único defectillo que le veo a tu Wailord es que tiene dos movimientos de tipo agua. Yo le quitaría Surf porque aunque es potente y preciso, Salpicar lo es todavía más. En su lugar le enseñaría Sonámbulo, ya que este movimiento te permite seguir golpeando después de que un Pokémon se quede dormido, y eso es lo que ocurrirá cada vez que uses Descanso.

De Manectric te digo algo similar, ya que conoce dos movimientos de tipo eléctrico. Lo ideal sería que Manectric olvidara Trueno y le enseñaras Carga, un movimiento que doblará la potencia del ataque de tipo eléctrico que uses a continuación. A Groudon le quitaría Lanzallamas y le enseñaría Estallido. Ten en cuenta que ciertos tipos de movimientos han mejorado en Rubí y Zafiro, y Estallido se ha convertido en el rey de los movimientos de tipo fuego ya que es el más potente y preciso de todos, aunque disminuya su poder si los PS son bajos. Tu Rayquaza tampoco está nada mal, pero quizá una de las técnicas que debas experimentar con él es la Danza Dragón (y quitarle Triturar). Fíjate que Rayquaza no tiene una DEFENSA buena y si usas este movimiento, lograrás que ésta aumente y que suba su velocidad.

Finalmente, un Metagross estupendo, un Pokémon con un nivel de ATAQUE físico tan descomunal que quizá podría prescindir de Corpulencia y aprender Híper Rayo.

Si te soy sincero, no me gustan demasiado los Pokémon que me propones para completar tu equipo. Me explico, no es que no me gusten esos Pokémon, es que mirando el equipo que tienes no veo que lo mejoren demasiado. Creo que un Blaziken en tu equipo sería ideal, pero como me tengo que decidir por uno de los que me propones, elijo a Aggron por sus estadísticas.

Lo que tienes que hacer ahora, enseguida te lo explica Abedul en su sección, pero antes necesitarás un Wailord y un Relicanth. Ya te he dicho cómo hacerte con un Wailord y ahora te contaré cómo conseguir a Relicanth. Usa BUCEO en la ruta 126 y explora el fondo del mar. No desesperes porque aunque es un Pokémon algo difícil de encontrar, tarde o temprano aparecerá.

Ramón Pérez
San Fernando (Cádiz)



LA CÁMARA SELLADA. Se confirma que los Pokémon Wailord y Relicanth están relacionados (y mucho) con el misterio de la Cámara Sellada.

El sexo de Latios y Latias

Hola Profesor, tengo unas cuantas dudas sobre Rubí y Zafiro.

1. Feebas y Milotic. ¿Dónde se encuentran? A Feebas lo he intentado capturar con las tres cañas donde dice la Pokédex, de día, de noche, surfeando... ¿Cómo lo puedo conseguir? Recuerde que mi edición es Zafiro.

Pescar a Feebas en la Ruta 119 es una tarea que requiere muchísima paciencia. Lo primero que necesitas es una caña y un Pokémon que sepa Surf (tendrás que pescar mientras haces Surf). Ahora debes tener en cuenta que si dividimos la zona de pesca de la ruta en cuadrados por los que te puedes desplazar haciendo Surf, verás que la ruta tiene varios cientos de cuadrados. Pues Feebas puede ser capturado en solo en seis de ellos, pero cada vez que cambies la frase de moda en Pueblo Azuliza, también estos seis cuadrados cambiarán de posición. Bueno, lo principal es que cojas una caña (por ejemplo la CAÑA VIEJA), luego ve a la Ruta 119 y haz Surf. Pesca en una zona unas cuantas veces y si no encuentras a Feebas, avanza a la siguiente. En definitiva, tienes que barrer toda la zona de pesca. Cuando llegues a una en la que esté Feebas, no tendrás problemas porque la probabilidad de encontrarlo será altísima. Te aconsejo que captures varios Feebas y cojas uno de ellos para alimentarlo con Pokécubos que aumenten su belleza (usa la Baya Atania y la Baya Mais). Cuando la belleza de Feebas sea muy alta, evolucionará a Milotic.

2. Mi Latias es hembra y el Latios de mi amigo es macho. ¿Significa esto que pueden criar o solo están de adorno?

Efectivamente, Latias es de sexo femenino y Latios es masculino. Mucho se ha hablado sobre este tema y algunos creen que hay un medio para que pongan un HUEVO, pero según mis investigaciones y las de Abedul no parece que sea cierto. Es decir, como ocurre con todos los legendarios, Latios y Latias no se pueden reproducir, aunque ver a dos legendarios con sexo me deja bastante pensativo.

3. Por cierto, conseguí la Acopio Ball y la Turno Ball. ¿Dónde hay una Lujo Ball?

La Lujo Ball la encontrarás en el barco abandonado que hay en la Ruta 108. Usa esta ball para aumentar la felicidad del Pokémon que captures.

A PESAR DE QUE LATIAS ES DE SEXO FEMENINO, Y LATIOS DE SEXO MASCULINO, NO ES CIERTO QUE HAYA UN MEDIO PARA QUE CRÍEN UN HUEVO. ESO DICE ABEDUL...

4. ¿Qué te dan cuando completas la Pokédex?

Cuando lo hagas, observa tu Ficha de Entrenador y fíjate en el número de estrellas. Echa un vistazo al cuadro de PISTAS en la página 11 de la Revista Pokémon 39, con las tareas que debes completar para tener una Ficha de Entrenador de color oro. Ese es el objetivo en Rubí y Zafiro, conseguir una Ficha de Entrenador de color oro, y no pasarse simplemente el juego.

5. Crucé a Blaziken con Absol y conseguí una Absol de nivel 5 con Lanzallamas y Fuerza. También me he fijado que puede aprender MTs como Trueno, Llamarada, Ventisca o Híper Rayo. ¿Cómo aprende Triturar? ¿Le parece Absol un buen Pokémon siniestro? Yo personalmente pienso que es el mejor de su tipo.

Absol es un buen Pokémon, aunque no aprende Triturar. Si te gustan los de tipo siniestro, te aconsejo que estudies a Cacturne (planta-siniestro) y a Sharpedo (agua-siniestro). Quizá sobre el papel no sean tan buenos como Absol, pero como hay tantas cosas que influyen sobre un Pokémon (entrenamiento, habilidad, personalidad...) puede que te acaben entusiasmando.



MI BASE SECRETA

Dos entrenadores se prueban

Estrenamos una nueva sección. Aquí hablaremos de rumores, entrenadores especiales, trucos, nuevos descubrimientos, cosas curiosas y mucho más. Para empezar aquí tenéis a dos amigos de A Coruña que quieren compartir sus equipos con vosotros. Se llaman Carlos y Manu, nunca hacen trampas y dicen que pasan de los Pokémon legendarios cuando quieren formar equipo ganador:

Equipo de Manu

- **Blaziken (Nv 82):** Híper Rayo, Patada Ígnea, Llamarada y Gancho Alto.
- **Wailord (Nv 40):** Surf, Cascada, Buceo e Hidropulso.
- **Swellow (Nv 26):** At. Rápido, Ala de Acero, Golpe Aéreo y Vuelo.
- **Aggron (Nv 42):** Fuerza, Cola Férrea, Derribo y Trueno.
- **Altaria (Nv 60):** Canto Mortal, Alivio, Ataque Aéreo y Dragoaliento.
- **Absol (Nv 27):** At. Rápido, Mordisco, V. Cortante y Danza Espada.

Equipo de Carlos

- **Dustox (Nv 42):** Psíquico, Luz Lunar, Psíquico y Viento Plata.
- **Sealeo (Nv 42):** Rayo Aurora, Cascada, Buceo y Golpe Cuerpo.
- **Aggron (Nv 47):** Corte, Terremoto, Cola Férrea y Tumba Rocas.
- **Pelipper (Nv 69):** Vuelo, Surf, Híper Rayo e Hidrobomba.
- **Manectric (Nv 50):** Rayo, Mordisco, Trueno y Fuerza.
- **Blaziken (Nv 79):** Llamarada, Patada Ígnea, Híper Rayo y Gancho Alto.

Oak al habla: Como decís en vuestra carta, todavía tenéis mucho que entrenar, así que de momento no evaluaré vuestros equipos pero sí os diré que me gustan porque son bastante equilibrados. También me preguntáis por la localización de varios Pokémon entre los que está Gorebyss. Este Pokémon lo consigues cuando intercambias un Clamperl (fondo del mar de las Rutas 124 y 126) equipado con una Escama Marina. Para conseguir este objeto, buscad en la entrega de la GUÍA que sale justo en este número.

6. ¿Cómo se le puede dañar a Shedinja? ¿Es invencible?
Si fuera invencible sería un Pokémon perfecto y eso no existe. Shedinja es un Pokémon de tipo bicho-fantasma con una habilidad especial llamada SUPERGUARDA, que le permite evitar muchos ataques. Pero como pista te diré que uses contra él un ataque de tipo volador. Ya me contarás.
Alex García
Alicante



PESCANDO A FEEBAS. *En la Ruta 119 hay seis zonas en las que puedes pescar a Feebas, aunque encontrarlas requiere mucha paciencia.*

Camino de Arborada

Hola Profesor. Tengo el Rubí y quiero hacerle algunas preguntas.

1. ¿Dónde están las MO03 (Surf), MO02 (Vuelo), MO07 (Cascada) y MO08 (Buceo)?
La MO Surf la consigues en Ciudad Petalia tras derrotar a Norman en el gimnasio. Cuando lo hagas, entra en la CASA DE BLASCO y será tuya. Para la MO Vuelo, deberás derrotar al rival en la Ruta 119. En cuanto a la MO Cascada hay que llegar has Arrecípolis y buscarla dentro de la Cueva Ancestral. Finalmente, la MO Buceo te la entregará Máximo en su casa de Ciudad Algaria.

2. ¿Cómo voy a Ciudad Arborada?
Necesitas la MO Surf. Con ella sales de Ciudad Malvalona por el Este y atraviesas las rutas 118 y 119. Al final de la Ruta 119 te encuentras la increíble Ciudad Arborada.
Pepe Rochera (10 años)
Castellón



EL RINCÓN DE ABEDUL

MUCHOS POKéMON MISTERIOSOS

¡Hola chicos! Soy Abedul y este mes me estreno como colaborador de Oak en esta sección. Todos los meses mi colega me entregará la carta más interesante que haya recibido, así como aquellas que queráis que os responda yo en persona. ¡Venga, animaos y escribidme! ¡Me hace mucha ilusión ayudaros a todos!

Hola Profesor, tengo el Pokémon Rubí y quería hacerle unas cuantas preguntas:

1. ¿Dónde está Latios?
Pues Latias/os anda correteando por Hoenn, pero no es tan complicado capturarlo como los perros legendarios de Oro, Plata y Cristal. Antes de nada tengo que deciros que el comportamiento de Latios en Rubí es idéntico al de Latias en Zafiro, así que prestad atención puesto que lo que diga para uno vale para el otro.
Latios se mueve por todo Hoenn. Justo después de recibir el Ticket para el S.S. MAREA, oirás noticias de él en la televisión. Lo primero que tienes que hacer es encontrarlo y a partir de ahí, si usas la función Área de la Pokédex lo tendrás localizado y será fácil capturarlo. Para encontrarlo os aconsejo que vayáis a Ciudad Calagua y os pongáis en la salida de la Ruta 121. Entra en la ruta (puedes usar repelente al estilo de cómo se hacía para buscar a los perros legendarios) y cuando te hayan salido entre ocho y diez Pokémon salvajes sin ver a Latios, vuelve a la ciudad. Repite la operación hasta que lo veas porque cada vez que cambies de ruta o ciudad, Latios se moverá a una ruta contigua a la que estaba y tarde o temprano acabará en la ruta 121. No uses Vuelo porque entonces Latios se tranportará a una ruta aleatoria.

2. ¿En qué lugar está la torre secreta donde anda Rayquaza?
La torre secreta de la que hablas se llama Pilar Celeste. Ahora que lo pienso, yo tengo una amiga que se llama Pilar y que ... Mejor será que siga con lo mío no sea que Oak me eche la bronca. Veamos, cuando te hayas convertido en el Campeón de la Liga Pokémon, ve a la Ruta 131, busca en la parte norte y detrás de unas rocas encontrarás una islita que antes no estaba. Aquí está el Pilar Celeste, pero no se te ocurra entrar si no tienes la BICI CARRERA o harás el tonto.

3. ¿Qué hay que hacer para abrir las puertas en las que hay escrito en Braille y llegar hasta Regirock, Regice y Registeel?
Mucho preguntas tú. Si te lo cuento, ¿qué me das? A Jimmy le molaban los jamones, pero a mí lo que me pirra es el gazpacho andaluz con tropezones. Bueno, y dicho esto, para abrir las cuevas en las que están los tres regis hay que resolver primero el misterio de la Cámara Sellada. Esta gruta está bajo el agua en la Ruta 134, y para llegar a ella hay que bucear. Dentro encontrarás unas piedras que te darán la clave del código Braille y sólo cuando descifres todos los mensajes sabrás lo que tienes que hacer. En la primera sala tienes que usar Excavar para entrar en la segunda que es donde está lo interesante. Aquí averiguarás que debes volver con un Relicanth en el primer lugar de tu equipo y un Wailord en el último. Cuando lo hagas, las cuevas en las que están los tres regis se abrirán (están en la Ruta 105, en la 111 y en la 120).

4. Cuando miro la Pokédex, el área de Bagon señala la Cascada Meteoro y a unas hierbas donde se consigue la MT 01 (Puño Certero) ¿En cuál es?
Bagon está en una de las salas que hay en el interior de la Cascada Meteoro, pero esto ya lo explicó mi colega el gran Oak en el CONSULTORIO del número anterior. Te recuerdo que a Bagon lo encontrarás en la zona donde coges la MT 02 (Garra Dragón).

5. ¿Dónde se consiguen el Pokémon 201 y el 202?
Sabemos poco de ellos, pero compartiré con vosotros algunos detalles. De Jirachi lo que sé es que vive aletargado desde hace miles de años. En cuanto a Deoxys, algunos rumores dicen que surgió a partir de un virus espacial. ¿Será esto una pista?

6. ¿Cuál es el mejor fósil, el Fósil Raíz o el Fósil Garra?
Del Fósil Raíz conseguimos a Lileep, y del Fósil Garra a Anorith. Lileep es un tipo roca-planta que evoluciona a Cradily en nivel 40, y Anorith es un tipo roca-bicho y evoluciona en el mismo nivel a Armaldo. Si comparamos sus estadísticas, Armaldo destaca por su Ataque. Esto no descarta a Cradily porque sus estadísticas son buenas y más equilibradas.

Gonzalo Montes
Gijón (Asturias)



CAPTURAR A LATIOS. *En Rubí verás a Latios en estado salvaje justo después de convertirte en el Campeón de la Liga Pokémon.*

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Manuela Hernández (Madrid) 7 años

Aunque el verano ya está más qué pasado (¡pues no hace fresco, oye!), el dibujo de la pequeña Manuela merece ser premiado. ¿Acaso habíais visto alguna vez Dratinis, Horseas y... y otras cosas que seguramente sean más Pokémon, tan sonrientes y felices? Jimmy: No.

¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!





¡Participa y Gana!

Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



Agudiza la vista, encuentra las seis diferencias que hay entre los dos Armaldo y ve a celebrarlo por ahí.



Daniel Guzmán (Zaragoza)

¿Quién es quién?

El de arriba es... esto, acércate un poco más... no, no claves la pupila en el papel... ah, ya lo tengo, es... Y el de abajo... tiene cara de... sí, me suena bastante, pero... ah, ya sé quién es...







Poder psíquico

No se ve muy allá, ¿no? Es que, es casi mejor. Porque si se viese bien, lo mismo salías corriendo. Es un Pokémon que a pesar de parecer una planta, en esencia inofensivas, tiene una cara de mala bestia...





Natalia García (Albacete)

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



Pokéartista

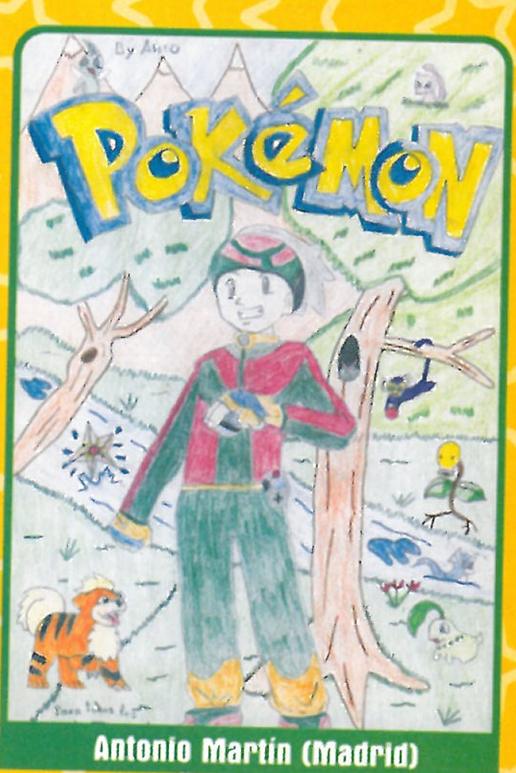


¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!

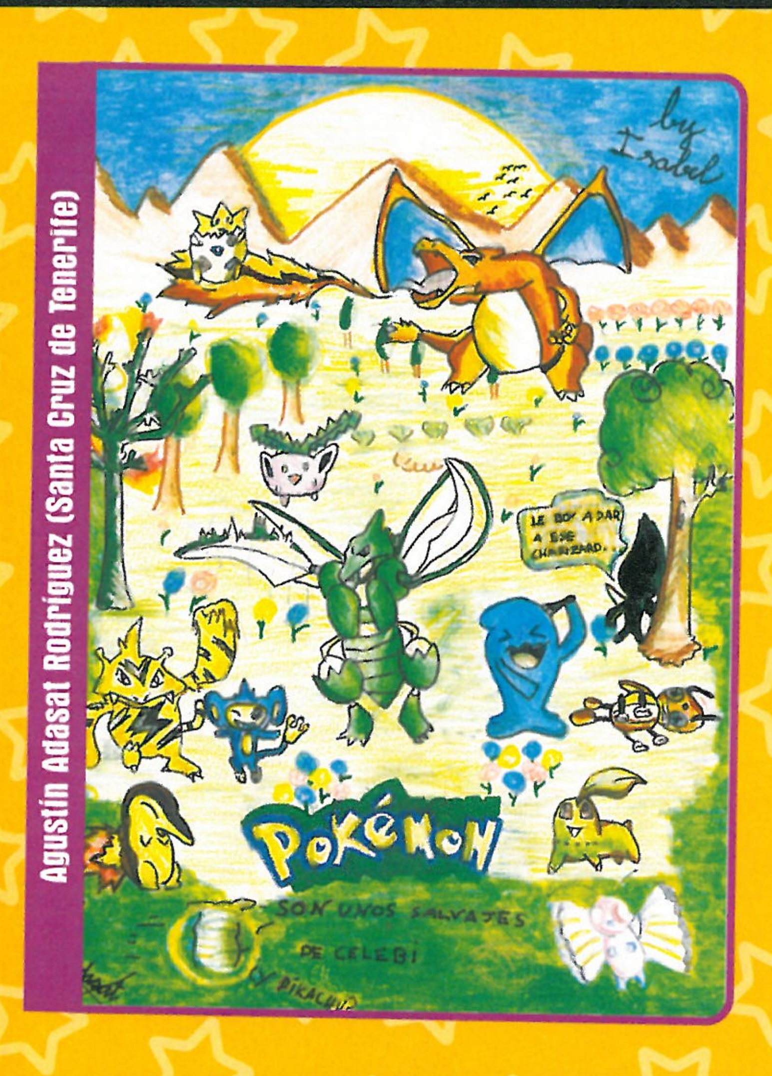


Loli López Cuevas
Alcoy (Alicante)

¡Otra Manuela! Pero esta ya es mayorcita. Tanto, que dibuja así de bien, y además... je... y además conoce a un chico de Almería, Cristian, a quien también saludamos. Mari: ¡Hola, tortolillooos! ¡Ay!



Antonio Martín (Madrid)



Agustín Adasat Rodríguez (Santa Cruz de Tenerife)

Sopa de Letras Pokémon

S	L	A	K	O	T	H	I	G	A	H
K	T	I	A	B	O	R	E	N	I	S
Y	I	U	D	A	O	N	D	I	L	I
W	K	A	A	I	L	R	I	K	O	M
A	S	F	B	E	R	T	A	A	L	O
R	R	Y	R	I	K	I	S	L	T	O
K	U	T	A	G	I	L	A	S	E	R
E	S	E	M	I	L	L	E	R	Y	H
L	J	I	M	M	Y	M	A	R	I	S

Encuentra los Pokémon números 30, 32, 34, 36, 38 y 40.

GANADORES

(Superconcurso nº 37)

BOLSA POKÉMON

- Óliver García Calderón ... Ciudad Real
- Rubén Bustillo Rodríguez ... Madrid
- Daniel Sanz ... Madrid
- Sergio Manuel Pérez ... Madrid
- Jorge Cabañas ... Murcia
- Rubén Calles Lijó ... Pontevedra
- José R. Villamor Álvarez ... Pontevedra
- Francisco Pedrol Martínez ... Tarragona
- Jorge Saúl Hernández Morales ... Tenerife
- David Expósito Martín ... Tenerife

POKÉMON EXPEDITION

- Jorge Antonio Veira Castro ... La Coruña
- Alba Gutiérrez Molinero ... La Rioja
- Adrián Birro ... Lugo
- Daniel Tenorio Díaz ... Madrid
- Rubén García San Lázaro ... Murcia

MANUAL DEL ENTRENADOR POKÉMON

- Eneko-Alain Urrutia Ayo ... Bizkaia
- José Mora Ramírez ... Cádiz
- Rosario Cuadra y Espinar ... Madrid
- Miguel Carlos Sánchez ... Noguera
- David Caravaca Muñoz ... Málaga

DVD's POKÉMON

- Álvaro Brei Gil ... La Coruña
- Ernesto Corrales Baruque ... Madrid
- Fulgencio Provencio ... Murcia
- Adriá Torrens Urrutia ... Tarragona

(Superconcurso nº 38)

BOLSAS POKÉMON

- Gonzalo Jiménez Rodríguez ... Alicante
- Dimas Pascual Casarrubio ... Barcelona
- Daniel Pérez Querol ... Barcelona
- Julen Egaña Arrieta ... Bizkaia
- Sergio Melich Alvaro ... Guadalajara
- Rodrigo Gutiérrez ... La Rioja
- Liliana Darrolti ... Madrid
- Sebastián Martínez García ... Murcia
- Gabriel Martínez García ... Murcia
- Francisco Pérez Gago ... Pontevedra

POKÉMON EXPEDITION

- Ismael Miranda Romero ... Almería
- Jesús A. Lleonart Castro ... Cádiz
- Pilar Nieva Ventas ... Madrid
- Jorge Schnura Becerro ... Madrid
- Oliver Muñoz Reyes ... Málaga

MANUAL DEL ENTRENADOR POKÉMON

- Ignacio Iglesias Atienza ... Alicante
- Javier Belastegui Lazcano ... Guipúzcoa
- Sonia San Primitivo Arias ... León
- Roger Orellana Casteis ... Lérida
- Miguel Angel Gil Portillo ... Málaga

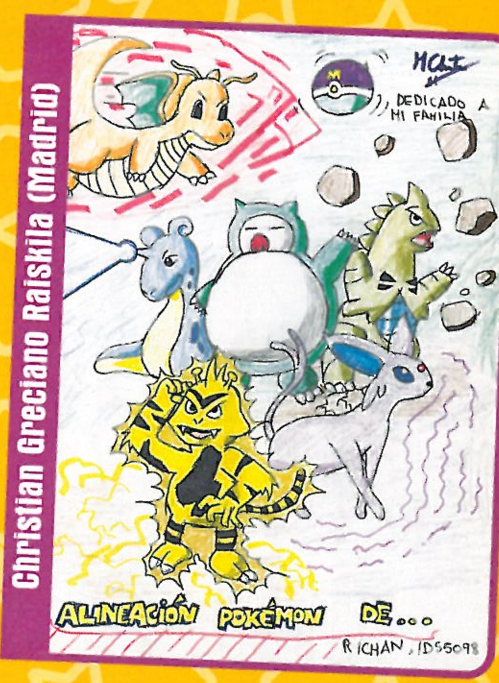
DVD's POKÉMON

- Julián Maxía Gómez ... Albacete
- Pedro Fernández ... Alicante
- Diego Márquez ... Madrid
- David Calderón ... Madrid





Cristian García (Almería)



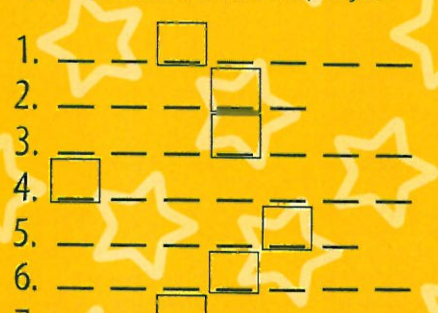
Christian Greciano Raiskila (Madrid)

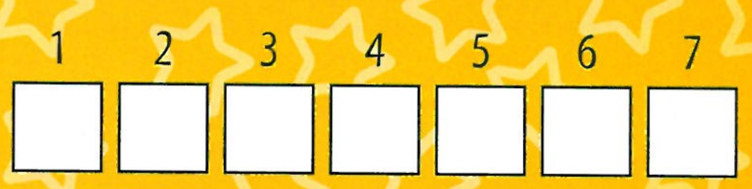
El Pokemisterio

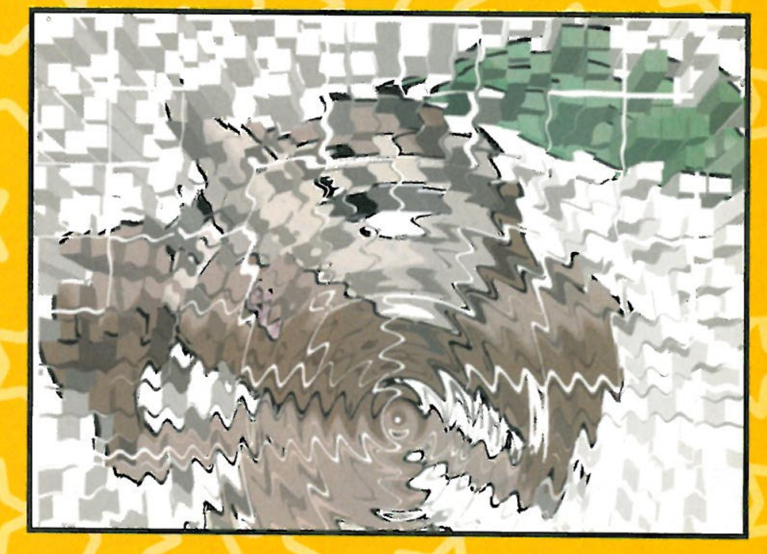
¿Qué tontas pistas nos darán este mes en el pokemisterio? ¿Quién escribe esas sandeces? Basta de preguntas, aquí lo único que importa es juntar las letras recuadradas en cada respuesta, hasta formar el nombre del pokémon de la imagen rota, esa.

Definiciones de Pokémon

1. "Oye, pequeñuelo de 4 años que va en un autocar de excursión, ¿en qué autocar va mi hijo de 4 años? ¿Va en este?" Y el niño contesta, y ademas afirmativamente.
2. Un par de cantautores, Manolo y Ramón, que le gustarán mucho a la abuela, porque son bien antiguos, también. El "Noséqué Dodinámico", creo.
3. Tú vas y le preguntas a los concursantes de Operación Tribulo, "¿qué haceis vosotros?" Y te contestan en inglés, todos a la vez.
4. La Mari y Jimmy se van al campo y, por la noche, Mari le dice a Jimmy que hay un ratón, y Jimmy, nerviosito perdido, dice: "Pues hay... hay que ver dónde anda. Da... dame esto de la luz... el... luntarna... lo..."
5. Alguien que hace cosas de éstas que dan grima, como pasar las uñas por una pizarra. Se dedica a ello profesionalmente en Londres. Un...
6. Anfitrión resfriado que anima a picar algo a uno de sus invitados.
7. Palabro que soltaría tu tía la del pueblo intentando pedir un café en su primer viaje a Londres, también. Donde el tío que da grima.

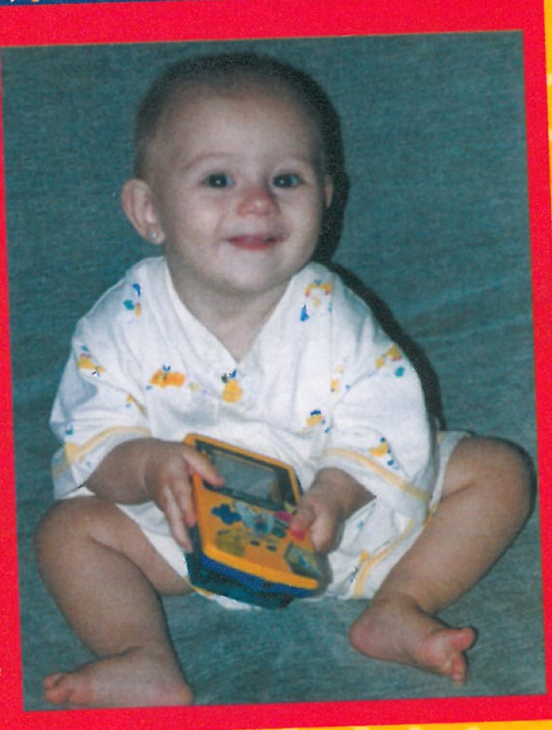






¡No habla, pero ya juega ella, ya!

¡Elena Vaquero ya es fan de Pokémon! Con sólo 11 meses que lleva fijándose en cómo va este mundo, la tía lista ya es capaz de coger la Game Boy Color con cierta gracia y... si, bueno, la tiene agarrada al revés, pero seguro que es parte de su adorable pose para la foto. Jimmy: ¿Y habrá conseguido ya el primer Pokémon, la majuela de Elenita? Porque, si eso, la llamo por teléfono y le pregunto cómo reperas se consigue, dado que Oak ahora sólo hace caso al profesor Alcornoque, el nuevo ese que se le pira la pinza.



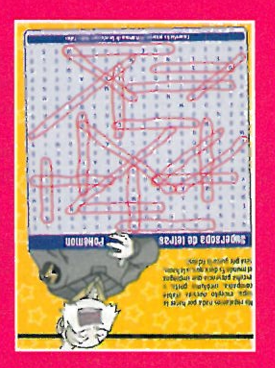


Carlos García Rojas (Sevilla)

Clubes

¡Hola a todos! Me llamo Paco y quiero formar un club llamado "Pokémon Forever". Si os queréis apuntar, lo único que tenéis que hacer es tener un juego Pokémon Rubí/Zafiro y mandarme vuestra alineación en Nv 100 con ataques a:
Paco Galán Notario
C/Molino, nº 20 CP:16400
Montoro (Córdoba)

Soluciones pasatiempos





Sopas de letras

Pokémisterio

1.Banette 2. Doduo 3. Weezing 4. Lanturn 5. Grimer 6. Pikachu 7. Koffing.

Siluetas

1. Golem 2. Seaking

Poder Psíquico

Es Cradily, hombreee.

Quién es quién

1. Pelipper 2. Illumise 3. Rhydon

Diferencias Armaldo

Color pluma, ojo derecho, cola, brazo izquierdo, raya barriga, uña pie derecho.

Conoce a fondo a tus Pokémon

En esta segunda entrega de FICHAS descubrimos los ataques y habilidades de 23 nuevos Pokémon. Su estudio será fundamental para convertirse en el mejor entrenador Pokémon. Así que trátalas como si fueran un tesoro.

ANTES DE NADA...

No te extrañes por algunos detalles que verás en las fichas Pokémon. Lee esto y enseguida saldrás de dudas.

Cada ficha describe los movimientos que cada Pokémon puede aprender como si lo entrenásemos desde el nivel 1.

Por ejemplo, sabemos que nunca vas a tener un Blaziken de nivel inferior a 36, pero dado que en Rubí y Zafiro existe un personaje llamado el Tutor de Movimientos, resulta vital conocer todos los movimientos que este Pokémon puede recordar.

Si observas la ficha de Blaziken, verás que hay un movimiento básico que Torchic y Combusken no conocen. Se trata de Puño Fuego. Bien, pues si llevas a Blaziken ante el Tutor de Movimientos, verás cómo es capaz de hacérselo recordar. Todo claro, ¿no?

15 SILCOON

SILCOON usa la seda que produce para atarse a la rama de un árbol y sujetarse bien. Y se queda ahí colgado a la espera de su evolución, asomado por un agujero del capullo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Fortaleza	Normal
Nv. 7	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: BICHO
TIPO 2: —
HABILIDAD: MUDAR — Se cura mudando la piel.

EVOLUCIÓN: Wurmple ➲ Silcoon / Cascoon (Niv. 7) ➲ Beautifly / Dustox

16 BEAUTIFLY

La comida favorita de BEAUTIFLY es el dulce polen de las flores. Si quieres ver a este POKéMON, deja una maceta con flores al lado de la ventana y verás como aparece un ejemplar en busca de polen.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv. 10	Absorber	Planta
Nv 13	Tornado	Volador
Nv 17	Paralizador	Planta
Nv 20	Sol Matinal	Normal
Nv 24	Mega Agotar	Planta
Nv 27	Remolino	Normal
Nv 31	Atracción	Normal
Nv 34	Viento Plata	Bicho
Nv 38	Giga Drenado	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: BICHO
TIPO 2: VOLADOR
HABILIDAD: ENJAMBRE — Sube ataques de tipo bicho.

EVOLUCIÓN: Wurmple ➲ Silcoon / Cascoon (Niv. 7) ➲ Beautifly / Dustox

17 CASCOON

CASCOON forma el capullo que lo protege enrollándose por completo en la seda que libera por la boca. Cuando está totalmente recubierto, se prepara para evolucionar en el interior del capullo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Fortaleza	Normal
Nv. 7	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: BICHO
TIPO 2: –
HABILIDAD: MUDAR — Se cura mudando la piel.

EVOLUCIÓN: Wurmple ➲ Silcoon / Cascoon (Niv. 7) ➲ Beautifly / Dustox

18 DUSTOX

Los Dustox se acercan a la luz de forma instintiva. Se agrupan en enjambres alrededor de las luces de las ciudades y causan estragos en las hojas de los árboles que están a pie de calle para alimentarse.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Confusión	Psíquico
Nv. 10	Confusión	Psíquico
Nv 13	Tornado	Volador
Nv 17	Protección	Normal
Nv 20	Luz Lunar	Normal
Nv 24	Psicorrayo	Psíquico
Nv 27	Remolino	Normal
Nv 31	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 34	Viento Plata	Bicho
Nv 38	Tóxico	Veneno
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1: BICHO
TIPO 2: VENENO
HABILIDAD: POLVO ESCUDO — Evita efectos secundarios.

EVOLUCIÓN: Wurmple ➲ Silcoon / Cascoon (Niv. 7) ➲ Beautifly / Dustox

19 LOTAD

LOTAD vive en estanques y lagos, donde permanece flotando. Si se le marchita la ancha hoja que tiene en la cabeza, se debilitará. De vez en cuando se desplaza en busca de agua limpia.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Nv. 3	Gruñido	Normal
Nv. 7	Absorber	Planta
Nv 13	Adaptación	Normal
Nv 21	Neblina	Hielo
Nv 31	Danza Lluvia	Agua
Nv 43	Mega Agotar	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1: AGUA
TIPO 2: PLANTA
HABILIDAD: CURA LLUVIA — Sube PS cuando llueve. NADO RÁPIDO — Con lluvia, sube VELOCIDAD.

EVOLUCIÓN: Lotad ➲ Lombre (Niv. 14) ➲ Ludicolo (Piedra Agua)

20 LOMBRE

LOMBRE es, además de travieso, nocturno; entra en acción de noche. Cuando ve a gente pescando, se pone a tirar del sedal por debajo del agua y se divierte viendo la cara de enfado que se les queda.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Nv. 3	Gruñido	Normal
Nv. 7	Absorber	Planta
Nv 13	Adaptación	Normal
Nv 19	Sorpresa	Normal
Nv 25	Golpes Furia	Normal
Nv 31	Hidrochorro	Agua
Nv 37	Ladrón	Siniestro
Nv 43	Alboroto	Normal
Nv 49	Hidrobomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1
AGUA

TIPO 2
PLANTA

HABILIDAD
CURA LLUVIA
Sube PS cuando llueve.
NADO RÁPIDO
Con lluvia, sube VELOCIDAD.

EVOLUCIÓN: Lotad ➲ Lombre (Niv. 14) ➲ Ludicolo (Piedra Agua)

21 LUDICOLO

LUDICOLO empieza a bailar en cuanto oye música alegre y de fiesta. Dicen que este POKéMON aparece cuando oye cantar a los niños que van de excursión para hacer senderismo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Absorber	Planta
Básico	Adaptación	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1
AGUA

TIPO 2
PLANTA

HABILIDAD
CURA LLUVIA
Sube PS cuando llueve.
NADO RÁPIDO
Con lluvia, sube VELOCIDAD.

EVOLUCIÓN: Lotad ➲ Lombre (Niv. 14) ➲ Ludicolo (Piedra Agua)

22 SEEDOT

SEEDOT se queda enganchado a las ramas de los árboles por el extremo que tiene en la cabeza. Mientras, aprovecha para tomar la humedad del árbol. Cuanta más agua bebe, más lustroso se le ve.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Venganza	Normal
Nv 3	Fortaleza	Normal
Nv 7	Gruñido	Normal
Nv 13	Adaptación	Normal
Nv 21	Síntesis	Planta
Nv 31	Día Soleado	Fuego
Nv 43	Explosión	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
PLANTA

TIPO 2
–

HABILIDAD
MADRUGAR
Despierta rápido al Pokémon.
CLOROFILA
Con sol, sube la VELOCIDAD.

EVOLUCIÓN: Seedot ➲ Nuzleaf (Niv. 14) ➲ Shiftry (Piedra Hoja)

23 NUZLEAF

NUZLEAF habita bosques muy poblados. Y, a veces, se atreve a salir para asustar a la gente. A este POKéMON no le gusta que le pellizquen la nariz.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Venganza	Normal
Nv 3	Fortaleza	Normal
Nv 7	Gruñido	Normal
Nv 13	Adaptación	Normal
Nv 19	Sorpresa	Normal
Nv 25	Tormento	Siniestro
Nv 31	Finta	Siniestro
Nv 37	V. Cortante	Normal
Nv 43	Contoneo	Normal
Nv 49	Paranormal	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
PLANTA

TIPO 2
SINIESTRO

HABILIDAD
MADRUGAR
Despierta rápido al Pokémon.
CLOROFILA
Con sol, sube la VELOCIDAD.

EVOLUCIÓN: Seedot ➲ Nuzleaf (Niv. 14) ➲ Shiftry (Piedra Hoja)

24 SHIFTRY

SHIFTRY es un enigmático POKéMON que vive, según dicen, en las copas de los árboles milenarios. Este POKéMON genera fuertes corrientes de aire con los abanicos que lleva en las manos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Adaptación	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1
PLANTA

TIPO 2
SINIESTRO

HABILIDAD
MADRUGAR
Despierta rápido al Pokémon.
CLOROFILA
Con sol, sube la VELOCIDAD.

EVOLUCIÓN: Seedot ➲ Nuzleaf (Niv. 14) ➲ Shiftry (Piedra Hoja)

25 TAILLOW

TAILLOW se mantiene firme ante sus rivales, sean lo fuertes que sean. Este valiente Pokémon seguirá mostrándose desafiante, aunque pierda en combate. Además, si se enfada, gritará con energía.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Nv. 4	Foco Energía	Normal
Nv. 8	At. Rápido	Normal
Nv 13	Ataque Ala	Volador
Nv 19	Doble Equipo	Normal
Nv 26	Esfuerzo	Normal
Nv 34	Golpe Aéreo	Volador
Nv 43	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
VOLADOR

HABILIDAD
AGALLAS
Sube el ATAQUE si sufre.

EVOLUCIÓN: Taillow ➲ Swellow (Niv. 22)

26 SWELLOW

SWELLOW vuela muy alto dibujando elegantes arcos en el cielo. Este POKéMON se sumerge en el agua con rapidez y eficacia en cuanto detecta una presa. Con la garras, atrapa a la víctima y no la deja huir.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	At. Rápido	Normal
Nv. 4	Foco Energía	Normal
Nv. 8	At. Rápido	Normal
Nv 13	Ataque Ala	Volador
Nv 19	Doble Equipo	Normal
Nv 28	Esfuerzo	Normal
Nv 38	Golpe Aéreo	Volador
Nv 49	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
VOLADOR

HABILIDAD
AGALLAS
Sube el ATAQUE si sufre.

EVOLUCIÓN: Taillow ➲ Swellow (Niv. 22)

27 WINGULL

WINGULL emerge del mar y asciende desplegando las largas y estrechas alas que posee. Este POKéMON tiene un pico muy largo que le resulta muy útil para pescar.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 7	Supersónico	Normal
Nv 13	Ataque Ala	Volador
Nv 21	Neblina	Hielo
Nv 31	At. Rápido	Normal
Nv 43	Persecución	Siniestro
Nv 55	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
VOLADOR

HABILIDAD
VISTA LINCE
Evita que baje precisión.

EVOLUCIÓN: Wingull ➲ Pelipper (Niv. 25)

28 PELIPPER

PELIPPER busca su comida mientras vuela y esquiva las crestas de las olas. Cuando localiza una presa, sumerge el largo pico en el agua para pescarla y se la traga de una vez.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Básico	Hidrochorro	Agua
Básico	Ataque Ala	Normal
Nv 3	Pistola Agua	Agua
Nv 7	Supersónico	Normal
Nv 13	Ataque Ala	Volador
Nv 21	Neblina	Hielo
Nv 25	Protección	Normal
Nv 33	Reserva	Normal
Nv 33	Tragar	Normal
Nv 47	Escupir	Normal
Nv 61	Hidrobomba	Agua
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
VOLADOR

HABILIDAD
VISTA DE LINCE
Evita que baje precisión.

EVOLUCIÓN: Wingull ➲ Pelipper (Niv. 25)

Fichas Pokémon

29 RALTS

RALTS tiene la habilidad de percibir las sensaciones que tiene la gente. Si su ENTRENADOR está alegre, este POKÉMON se pondrá igualmente contento.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Nv 6	Confusión	Psíquico
Nv 11	Doble Equipo	Normal
Nv 16	Teletransp.	Psíquico
Nv 21	Paz Mental	Psíquico
Nv 26	Psíquico	Psíquico
Nv 31	Cerca	Psíquico
Nv 36	Premonición	Psíquico
Nv 41	Hipnosis	Psíquico
Nv 46	Come Sueños	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
PSÍQUICO

TIPO 2
–

HABILIDAD
RASTRO: Copia habilidad especial.
SINCRONIA: Transmite problemas de estado.

EVOLUCIÓN: Ralts ➲ Kirlia (Niv. 20) ➲ Gardevoir (Niv. 30)

30 KIRLIA

Dicen que al recibir los sentimientos de su ENTRENADOR, KIRLIA crece con gran belleza. Este POKÉMON controla poderes psicoquinéticos gracias al desarrollado cerebro que tiene.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Doble Equipo	Normal
Básico	Teletransp	Psíquico
Nv 6	Confusión	Psíquico
Nv 11	Doble Equipo	Normal
Nv 16	Teletransp.	Psíquico
Nv 21	Paz Mental	Psíquico
Nv 26	Psíquico	Psíquico
Nv 33	Cerca	Psíquico
Nv 40	Premonición	Psíquico
Nv 47	Hipnosis	Psíquico
Nv 54	Come Sueños	Psíquico
–	–	–



TIPO 1
PSÍQUICO

TIPO 2
–

HABILIDAD
RASTRO: Copia habilidad especial.
SINCRONIA: Transmite problemas de estado.

EVOLUCIÓN: Ralts ➲ Kirlia (Niv. 20) ➲ Gardevoir (Niv. 30)

31 GARDEVOIR

GARDEVOIR es capaz de leer el futuro. Si siente que su ENTRENADOR está en peligro inminente, dicen que libera automáticamente toda su energía psicoquinética.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Doble Equipo	Normal
Básico	Teletransp.	Psíquico
Nv 6	Confusión	Psíquico
Nv 11	Doble Equipo	Normal
Nv 16	Teletransp.	Psíquico
Nv 21	Paz Mental	Psíquico
Nv 26	Psíquico	Psíquico
Nv 33	Cerca	Psíquico
Nv 42	Premonición	Psíquico
Nv 51	Hipnosis	Psíquico
Nv 60	Come Sueños	Psíquico
–	–	–



TIPO 1
PSÍQUICO

TIPO 2
–

HABILIDAD
RASTRO: Copia habilidad especial.
SINCRONIA: Transmite problemas de estado.

EVOLUCIÓN: Ralts ➲ Kirlia (Niv. 20) ➲ Gardevoir (Niv. 30)

32 SURSKIT

SURSKIT segrega un aceite por la punta de las patas que le permite caminar sobre el agua como si fuera patinando. Este POKÉMON se alimenta de microorganismos en charcas y lagos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Nv 7	At. Rápido	Normal
Nv 13	Dulce Aroma	Normal
Nv 19	Hidrochorro	Agua
Nv 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv 31	Agilidad	Psíquico
Nv 37	Neblina	Hielo
Nv 37	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
BICHO

TIPO 2
AGUA

HABILIDAD
NADO RÁPIDO: Con lluvia, sube VELOCIDAD.

EVOLUCIÓN: Surskit ➲ Masquerain (Niv. 22)

33 MASQUERAIN

MASQUERAIN intimida a sus enemigos con los ojos dibujados en las antenas. Bate las cuatro alas que tiene para volar libremente en cualquier dirección (incluso de lado y hacia atrás) como un helicóptero.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Burbuja	Agua
Básico	At. Rápido	Normal
Básico	Dulce Aroma	Normal
Básico	Hidrochorro	Agua
Nv 7	At. Rápido	Normal
Nv 13	Dulce Aroma	Normal
Nv 19	Hidrochorro	Agua
Nv 26	Tornado	Volador
Nv 33	Cara Susto	Normal
Nv 40	Paralizador	Planta
Nv 47	Viento Plata	Bicho
Nv 53	Remolino	Normal
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
BICHO

TIPO 2
VOLADOR

HABILIDAD
INTIMIDACIÓN: Baja el ATAQUE del rival.

EVOLUCIÓN: Surskit ➲ Masquerain (Niv. 22)

34 SHROOMISH

Los SHROOMISH viven en zonas húmedas en la profunda oscuridad del bosque. Suelen quedarse tranquilamente bajo las hojas caídas. Se alimentan del abono que éstas generan al empezar a pudrirse.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv 4	Placaje	Normal
Nv 7	Paralizador	Planta
Nv 10	Drenadoras	Planta
Nv 16	Mega Agotar	Planta
Nv 22	Golpe Cabeza	Normal
Nv 28	Polvo Veneno	Veneno
Nv 36	Desarrollo	Normal
Nv 45	Giga Drenado	Planta
Nv 54	Espora	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
PLANTA

TIPO 2
–

HABILIDAD
EFEC. ESPORA: Deja esporas al contacto.

EVOLUCIÓN: Shroomish ➲ Breloom (Niv. 23)

35 BRELOM

BRELOOM se acerca al enemigo con un juego de piernas ágil y enérgico. Y a continuación le da unos puñetazos con sus brazos elásticos. Sus técnicas de lucha dejan en ridículo al boxeador más profesional.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Placaje	Normal
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Drenadoras	Planta
Nv 4	Placaje	Normal
Nv 7	Paralizador	Planta
Nv 10	Drenadoras	Planta
Nv 16	Mega Agotar	Planta
Nv 22	Golpe Cabeza	Normal
Nv 23	Ultrapuño	Lucha
Nv 28	Contador	Lucha
Nv 36	Gancho Alto	Lucha
Nv 45	Telépata	Normal
Nv 54	Puño Dinámico	Lucha



TIPO 1
PLANTA

TIPO 2
LUCHA

HABILIDAD
EFEC. ESPORA: Deja esporas al contacto.

EVOLUCIÓN: Shroomish ➲ Breloom (Niv.23)

36 SLAKOTH

SLAKOTH se pasa más de veinte horas al día tumbado. Como se mueve tan poco, necesita muy poca comida. De hecho, la única toma que hace al día la componen tan solo tres hojas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Bostezo	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Relajo	Normal
Nv 19	Finta	Siniestro
Nv 25	Amnesia	Psíquico
Nv 31	Antojo	Normal
Nv 37	Contador	Lucha
Nv 43	Azote	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
–

HABILIDAD
AUSENTE: Interviene cada 2 rondas.

EVOLUCIÓN: Slakoth ➲ Vigoroth (Niv.18) ➲ Slaking (Niv.36)

37 VIGOROTH

VIGOROTH está continuamente inquieto, rabiando por salir corriendo sin control. Estar quieto un solo minuto es superior a sus fuerzas. Si no puede estar en movimiento, su nivel de estrés se dispara.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	Otra Vez	Normal
Básico	Alboroto	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Alboroto	Normal
Nv 19	Golpes Furia	Normal
Nv 25	Aguante	Normal
Nv 31	Cuchillada	Normal
Nv 37	Contador	Lucha
Nv 43	Puño Certero	Lucha
Nv 49	Inversión	Lucha
–	–	–



TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
–

HABILIDAD
ESPIR. VITAL: Evita quedarse dormido.

EVOLUCIÓN: Slakoth ➲ Vigoroth (Niv.18) ➲ Slaking (Niv.36)


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
10 BOLSAS POKéMON
1 DVD POKéMON 3
1 DVD POKéMON LA PELÍCULA
1 DVD MEWTWO: EL REGRESO
1 DVD POKéMON 2
5 POKéMON EXPEDITION
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL!
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de noviembre de 2003.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
dvdgo.com
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".